2 teljes játék: Wizardry 8

A2-es POSZTER!

PC GURU

a szenvedélyes játékosok mag... 2004. No. 10

1 CD+1 DVD!

BallPark 3DX teljes játék

· A2-es POSZTER › SIMS 2 + DOOM 3

SIMS 2

Exkluzív teszt és interjú!

ARMIES OF EXIGO

Bétateszt! Nálunk először!

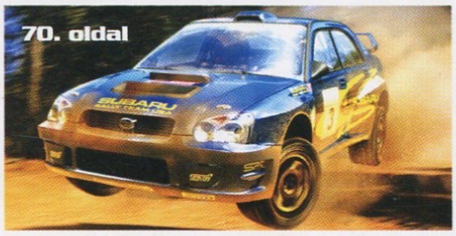
DOOM 3

32 videokártyán teszteltük az év FPS-ét

www.pcguru.hu

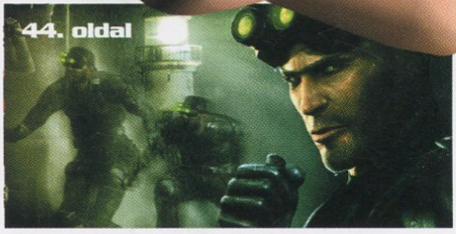
28. oldal

NFS UNDERGROUND 2
bétateszt



70. oldal

R. BURNS RALLY
teszt



44. oldal

SPLINTER CELL 3
bemutató

ára: 1796 Ft

előfizetéssel csak: 1347 Ft

DVD tartalom: Wizardry 8 teljes játék a DVD-n Ballpark 3DX teljes játék a CD-n Játékdemók: Battle for Troy Mashed Myst IV: Revelation Nexus: The Jupiter Incident NHL: Eastside Hockey Manager Worms Forts: Under Siege Xpand Rally Animációk: The Sims 2: Tim LeTourneau magyar felirattal Armies of Exigo Intro Evil Genius (magyar felirattal) Half-Life 2 2004-es trailer Brothers in Armes Conflict: Vietnam stb...

www.asus.com

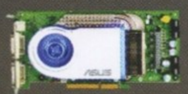
Az ASUS-al minden lehetséges

ATI vagy nVidia GPU-ra épülő ASUS grafikus kártyák exkluzív szolgáltatásokkal:
az ASUS a legjobb választás!

A ma elérhető legfejlettebb VGA megoldások az ASUS-tól. Választásod szerint ATI vagy nVidia chipset az ASUS kiváló minőségével párosulva, hogy a lehető legjobbat kaphasd. A rendszeredet az általad választott GPU-val szerelt grafikus kártyával bővítheted! Csak az ASUS-tól.

ASUS AX800 PRO TD/ 256MB

ATI X800 Pro
256MB DDR 256bit
900MHz Memory Clock
475MHz Engine Clock
400MHz RamDac
DVI, TV Out
ASUS GameFace
ASUS SmartCooling
ASUS VideoSecurity
Bundle Software: Deux Ex
Counter Strike, Ulead
Cool3D
Photoexpress, MediaShow
Powerdirector
AGP8X



ASUS V9999 ULTRA GT DELUXE

NVIDIA FX6800
256MB DDR 256bit
1 GHz Memory Clock
400MHz Engine Clock
400MHz RamDac
DVI, TV Out
ASUS GameFace
ASUS SmartCooling
ASUS VideoSecurity
Bundle Software: Deux Ex
Counter Strike, MediaShow
Powerdirector
Bundle Hardware: ASUS
WebCam 300K
AGP8X

ASUS V9950 GE 128MB

NVIDIA FX5900
128MB DDR 128bit
700MHz Memory Clock
400MHz Engine Clock
400MHz RamDac
DVI, TV Out
ASUS GameFace
ASUS VideoSecurity
Bundle Software:
Battle Engine Aquila,
Gunmetal
GamePack
AGP8X

ASUS A9550 TD/ 128MB

ATI 9950
128MB DDR 128bit
250MHz Memory Clock
400MHz Engine Clock
400MHz RamDac
DVI, TV Out
ASUS GameFace
ASUS VideoSecurity
AGP8X

ASPECT COMPUTER Kft.
Tel: 1 3405080
Fax: 1 3398780
Email: sales@aspect.hu
www.aspect.hu

CHS HUNGARY KFT.
H-1138 BUDAPEST,
VÁCI ÚT 17-119.
Tel: 1 4513500
Fax: 1 4513535
Email: chs@chs.hu
www.chs.hu

Mycom Co. Ltd.
1115 Budapest,
Kelenfoldi u. 2.
Tel: 1 2045464
Fax: 1 2047444
www.mycom.hu

Ramiris
Frangepán u. 46. H-1139
Budapest, Hungary
Tel: 1 8883200
Fax: 1 8883201
Email: ramiris@ramiris.hu
www.ramiris.hu

HEART OF TECHNOLOGY

Sziasztok!

Az elmúlt évekkel ellentétben idén augusztusban semmiképpen sem panaszkodhattunk a nyár végi uborkaszezonra. Az augusztusi kánikulában ugyanis végre megérkezett az év(tized) egyik legjobban várt FPS-e, a Doom 3, valamint Will Wright minden eladási rekordot megdöntő szappanopera-szimulátorának második epizódja, a The Sims 2. Utóbbinak minden részletre kiterjedő leírásával (a bolti megjelenés előtt két héttel) Magyarországon először a PC Guru hasábjain találkozhattok.

Az exkluzív Sims 2 teszt mellett szeretnénk mindenkinek a figyelmébe ajánlani átfogó Doom 3 körképünket, amely a tíz oldalas ismertető (ahol a világsajtóban egyedülálló módon a konkurens játékok fejlesztői is elmondják a véleményüket a programról) mellett hat oldalas monstre hardvertesztet is magában foglal. Lelkes hardveres csapatunk 32 (!) grafikus kártyán próbálta ki és mérte le az id Software legújabb játékának teljesítményigényét.

A hónap végén Tasi legnagyobb örömére szerkesztőségünkbe érkezett a rally szimulátorok új királya, a Richard Burns Rally, valamint a Konami legelborultabb kalandjátéka a Silent Hill 4. A japán horror-kaland akkora csalódást okozott Ulukainak, hogy bánatában Grath-tel, Chrisszel és Greg5-tel Lipcsébe menekült, hogy a következő számunkban tudósíthasson benneteket Európa legnagyobb játékkiállításáról, a Games Conventionről.

A számítógépes játékok mellett semmiképpen sem feledkezhetünk meg a lapzártakor még javában zajló nyári olimpiai játékokról, ahol kis hazánk olimpikonjai eddig minden képzeletünket felülmúlóan teljesítettek. A tőlük kapott csodálatos pillanatokért az újság hasábjain keresztül szeretnénk köszönetet mondani és gratulálni sportolóinknak. Biztosak vagyunk benne, hogy mire lapunk megjelenik, további érmekkel, és pontszerző helyezésekkel örvendeztetik meg a sport szerelmeseit. Lapzártáig a következő sportolók szereztek érmet az athéni olimpián: Nagy Tímea – párbajtőr egyéni (arany), Igaly Diana – skeet lövészet (arany), Annus Adrián – kalapácsvetés (arany) Nemcsik Zsolt – kard egyéni (ezüst), Gyurta Dániel – úszás (ezüst), Kutzler Eszter – súlyemelés (ezüst), férfi párbajtőr csapat (ezüst), Cseh László – úszás (bronz). Hajrá magyarok!

A PC Guru csapat
A Guru legyen veletek!

A következő PC Guru október 1-én jelenik meg!

tartalom

05 AKTUÁLIS
05 Szinfalak mögött 06 Teljes játék: Wizardry 8 08 DVD melléklet

22 BEMUTATÓK
22 Splinter Cell 3 28 Need for Speed Underground 2 30 Juiced 32 Ghost Recon 2 34 Armies of Exigo 40 Call of Duty: United Offense 42 Dragonshard 44 Tribes Vengeance 46 Black & White 2 fejlesztői napló

48 ISMERTETŐK
48 Doom 3 2 58 The Sims 2 66 Silent Hill 4 70 Richard Burns Rally 74 Wings of War 76 Starshatter 78 Army Men: Sarge's War 79 Guilty Gear XX

80 ROVATOK
80 HardWired Akták 82 NosztalGuru 84 Killing Spree 86 A világ legbefolyásosabb emberei 88 Gondolatébresztő 90 Mentőöv 120 Homok a gépezetben

94 HARDVER
94 Hardver hírek 96 Doom 3 teljesítményteszt 102 ATI X800 Pro chipsetes kártyák tesztje 106 Prohardver! rovat 110 Digitális fényképezés III. 112 Szoftver hírek 114 Szoftver mentőöv 116 Mobil rovat

122 KULVILÁG
122 Külvilág – Levelezés, könyv, zene, film, DVD

A Doom 3 gépigénye kapcsán merült fel kérdés:
Ki honnan indult és hogy áll most saját gépének fejlesztésével?

SASA

1982-ben, egy Ausztriából becsempészett Sinclair ZX Spectrumon kezdtem a „szakmát". Annak idején a baráti társaság fanatizmusának köszönhetően hetente jártunk ki Jugoszláviába, hogy a legfrissebb játékokat beszerezzük... A Spectrum után automatikusan a Commodore 64, majd az Amiga 500 és 1200 következett – természetesen mai szemmel nézve mindegyik horribilis áron. Az Amigához fűződő elhivatottságomat egyedül az id Software-nek sikerült megtörnie, akik a Doommal elérték, hogy kedvenc gépemtől megváljak és megvegyem első PC-met.

CHRIS

Nagyjából az éves költségvetés felét költöm a gépemre. Az első saját számítógépem Amiga 500 volt; TV modulátorral együtt 70 000 forintot fizettünk érte (1992-t írtunk akkor). Az akkori munkahelyemnek köszönhetően elég olcsón megúsztam az Amigáról Amigára való fejlesztgetéseket, de amikor átálltam PC-re, a helyzet vészesen romlott. Emlékszem, az első PC-m 386DX volt, amit a Rebel Assault miatt fejlesztettem 486-osra. Jött a CD-ROM, az egyszeres CD-író 50 000-ért, s ezután már megállíthatatlanul gurultam lefele a lejtőn: folyamatosan öltem fizetéseimet a gépbe. Az első Pentium óta az Intel sorozat összes darabját kipróbáltam, utoljára két hete cseréltem le a processzort Prescott 3000-esre. Vajon hány liter sört vehettem volna ebből...?

JOC

Sokakhoz hasonlóan nekem is C64 volt az első gépem (de nem ám a szokásos szürke kivitel, hanem az újabb, lapos, krémszínű modell!), amit némi győzködés után (mármint hogy majd ezen tanulok programozni...), valamikor '87 táján szereztek be a szüleim, akkoriban igen tetemesnek mondható 25 000 pénzért. Egyébként az első saját gép előtt én még játszottam olyan csodákkal is, mint a HT1080Z és a Primo... A C64 után jó darabig nem volt saját masina, ahol éppen dolgoztam, ott nyüstöltem a PC-ket. A mostani gépemen a Doom 3 viszonylag jól fut.

HANCU

C64-gyel kezdtem, még valamikor a '80-as évek második felében, amihez aztán hónapokig spóroltam a floppy drive-ra (15 ezer forintba került). Az első PC-m 486 DX2/66 volt, egy vagyont fizettem érte, de megérte: legalább egy hónapig az enyém volt a leggyorsabb gép az egész főiskolai kollégiumban! Úgy száguldott rajta a Doom, hogy öröm volt nézni... Aztán jött a sokk, pontosabban a System Shock, aminek már kevés volt a gép 4 MB memóriája – és már benne is voltam az állandó gépfejlesztés mókuskerekében. Manapság aránylag ritkán fejlesztek gépet, csak ha végleg nagyon gyötrelmesen mennek rajta az új játékok.

GRATH

A család első gépe Spectrum volt, de én igazán C64-en lendültem bele a játékokba. Már ott elkezdődött a végromlás, ugyanis rengeteg joystickot elnyűttem. Nálam kimaradt az Amiga, azonnal PC-re váltottam, amikor egy haveromnál megláttam a Wolfensteint és a Prince of Persiát. Először jött a 286-os, majd sorban 386, 486 Pentium, P2, P3, most pedig egy 2,53-as P4-nél tartok. Ez a gép már majdnem két éve megvan, csak a videokártya lett lecserélve benne 9800 Próra. Hogy mennyit költöttem rá? Tíz év összes zsebpénzét, s ötévnyi fizetés harmadát (ha a konzolokat is ideszámítanám, még elrettentőbb lenne az összeg).

GABEN

A 90-es évek legelején Bécsben vásároltunk egy Amiga 500-at a bátyámmal közösen. Partiról partira járva demoversenyeken vettünk részt a 23C Crew tagjaiként az időközben már 1 (!) megásra bővített géppel. Teltek az évek, és mivel nem méhésznek mentem, a munkám egyre újabb és erősebb hardvereket követelt. A szerkesztőségben 2 giga ügyel a sebességre. Nagyon sokat dolgozom a PC Gurun, így a szabadidőmben nincs kedvem az otthoni gépre még csak ránézni sem... nemhogy költeni rá!

RICCO

Kiválóan fut a gépemen a Diablo 2, minek fejlesztenék...

FIGYELEM!

Változtattunk a már megszokott megjelenési rendszerünkön. Idén nem havonta, hanem négyhetente jelenünk meg, ennek köszönhetően 2004-ben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU KÖVETKEZŐ SZÁMA
OKTÓBER 1-ÉN
JELENIK MEG!

teljes játék

Utóbbi számaink mellé megpróbáltunk kicsit könnyedebb szórakozást nyújtó programokat adni, hogy ne kelljen az egész nyarat a számitógép elott tölteni. Most azonban vészesen közeledik az ösz, minden kezd visszatérni a régi kerékvágásba – kinek a munka, kinek a suli folytatódik –, igy aztán mindenkinek szüksége lehet némi nagyobb volumenu pihenésre, kikapcsolódásra. Meglehetosen fajsúlyos példányt választottunk, a Wizardry 8-cal akár karácsonyig is kényelmesen el lehet játszani…

Wizardry 8

fejlesztő sirtech canada kiadó sirtech
web www.wizardry8.com

A mostanára tetszhalott állapotba került Sirtech hosszú ideig az RPG-rajongók leghűségesebb barátjának számított – amikor a műfaj alig létezett, akkor voltak képesek kiadni minden idők egyik legösszetettebb, legnagyobb szerepjátékát, a Wizardry 7-et. Aztán évekkel később, 2001-ben megjelent a széria nyolcadik része, melyet sokan mind a mai napig játszanak.

Sci-fantasy

Akik játszottak a már több mint tíz éve megjelent Wizardry 7-tel, azoknak ismerős lesz a játék világa, és szereplői. Akik viszont kimaradtak abból az élményből (ők valószínűleg már így maradnak, mert az újabb Windowsok nem nagyon szeretik azt az epizódot), azokat meglepetésként érheti, hogy a látszólagos fantasy világ mennyi sci-fi elemmel rendelkezik – már az első városban, Arnikában összeakadhatunk robotokkal és egy űrhajóval! A történet szerint idegen fajok küzdenek egymással és egy gonosz, szinte isteni hatalmú lénynyel, a Dark Savanttal. A hetedik rész végén a Dark Savant megszerezte az Astral Dominae nevű elképesztő erejű tárgyat, a nyolcadik rész elején pedig azt tudhatjuk meg, hogy a gonosz lény elrepül űrbárkájával egy Dominus nevű világra, az Astral Dominae származási helyére, hogy megszerezze annak minden hatalmát. Dominus klasszikus fantasy világát teljesen feldúlta ez az akció, már csak azért is, mert a Dark Savantot követik az Umpanik és a T'Rangok, két idegen nép. Ők elsődlegesen a Dark Savant ellen küzdenek, de legalább ilyen fontos számukra, hogy legyőzzék egymást. A két népcsoport hamarosan felépíti saját bázisát, a Dark Savant minden erejével hatalmának növelésén dolgozik, így aztán alig feltűnő, amikor megérkezik egy újabb űrhajó, melyen néhány kalandozó utazik – őket fogjuk mi irányítani.

Célunk az lesz, hogy megállítsuk a Dark Savantot ördögi tervének végrehajtásában – ehhez viszont össze kell fognunk az Umpanikkal vagy a T'rangokkal, egyedül nem sok esélyünk van, hiszen Dominus világáról szinte semmit nem tudunk. Miután kiválasztottuk szövetségeseinket (rengeteg munkával azt is elérhetjük, hogy az ősi riválisok viszonya kicsit megjavuljon), tőlük fogjuk kapni első küldetéseinket.

Régivágású játék

A Wizardry 8 hasonlít elődeihez, nagyjából ugyanazt a rendszert használja, mint azok. A csapat hat főből állhat (akinek esetleg megvannak az évtizedes mentései a Wizardry 7-ből vagy Wizardry Goldból, importálhatja is onnan a karaktereit), akiket a játék elején mi dolgozhatunk ki – melléjük később még két, közvetlenül nem irányítható karaktert is felvehetünk. Személyiségük nem nagyon van, ez sokkal inkább tápolós-mészárlós RPG, mintsem igazi szerepjáték, mint amilyen például a KOTOR vagy a Planescape Torment voltak.

A parti tagjait 11 faj és 15 kaszt kombinációiból állíthatjuk össze – megvan itt minden, amit megszokhattunk az RPG-ktől (talán az orkok hiányoznak), kiegészítve néhány különlegességgel. Ilyenek például a fairyk,

■ Őt nem célszerű kirabolni

■ Ilyen randa szörnyet rég láttunk

Kezdő lökés

Mivel a Wizardry 8 teljes szabadságot kínál a csapatösszeállításban, tulajdonképpen bármilyen összeállítású partival neki lehet indulni a kalandnak. Néhány végigjátszás után már ki lehet próbálni egészen extrém összeállításokat is (pl. hat varázslót, vagy egyetlen harcost), kellő türelemmel – és rengeteg állásmentéssel – minden kombináció sikerrel teljesítheti küldetését. Kezdő játékosnak azonban érdemes kiegyensúlyozott, klasszikus csapattal nekiindulni Dominus világának. Érdemes legalább két, főként harccal foglalkozó karaktert kreálni (egy harcos és egy szamuráj például jó kombináció). Szükség lesz varázslókra is, itt rengeteg variáció áll rendelkezésünkre, a legjobbak talán az alkimisták, a bishopok és a mágusok. A fennmaradt hely(ek)re rakhatunk bárdokat és szerzeteseket. Második végigjátszáskor már érdemes belekóstolni az egzotikusabb kasztokba, mint amilyen a gadgeteer, a ninja vagy a psionic.

Eandor kicsit bepipult

vagyis tündérek, akik igen aprók, és repülnek, vagy a draconok, a savlehelő hüllőemberek. A kasztoknál is van néhány különleges, mint amilyen a gadgeteer, aki McGuyverként minden szemétből képes fegyvert készíteni. Hőseink képességeit alaptulajdonságaik (pl. erő, ügyesség, gyorsaság), képzettségeik és varázslataik határozzák meg. Ezek nagy része fejlődik használattól is (ha például a tűzvarázslatainkat akarjuk fejleszteni, érdemes mindenkit tűzgolyóval köszönteni), de szintlépéskor is kapunk elosztható pontokat. Más játékoktól eltérően a Wizardry 8 a specializációt részesíti előnyben: egy karakter sokkal hatékonyabb, ha egy-két dologhoz ért nagyon, mintha rengeteget ismerne közepes szinten. Ezért aztán már a karakter megalkotásakor érdemes eldönteni, hogy harcosunk milyen fegyvert használjon, varázslónk mely mágiaiskolában legyen kiemelkedő, és ezen aztán később se nagyon érdemes változtatni.

A harc szinte teljes egészében a Wizardry 7 fázisalapú rendszerét használja. Ez annyit jelent, hogy minden kör elején megadjuk, melyik karakterünk mit tegyen (támadjon, tárgyat használjon, varázsoljon), ezt megteszi a gép is a szörnyek esetében, majd a csatában résztvevők gyorsaságuktól és a tervezett cselekedet időigényességétől függően következnek egymás után. Miután mindenki kiosztotta a sebzését, illetve teljesítette más irányú kötelezettségeit, az egész kezdődik elölről.

A nyolcadik rész újítása, hogy figyelni kell a karakterek elhelyezkedésére. A képernyő jobb alsó részén levő, öt részre osztott körben határozhatjuk meg, hogy csapatunk milyen formációban küzdjön. Érdemes a gyengébb karaktereket minden oldalról bevédeni, középre rakva őket. Minden eddiginél fontosabb lesz, hogy mi válasszuk meg a helyszínt, ahol csatázni akarunk! Sose hagyjuk magunkat körbevenni, hiszen így mindenkit folyamatosan tudnak támadni ellenfeleink. Érdemes ajtóbejárókban, illetve a szabadban a hátunkat a falnak vagy kis beszögelléseknek vetve harcolni, hiszen így legfeljebb egy-két ellenfél fér hozzánk, mi viszont remekül tudunk irtani (vannak olyan varázslatok, melyek azokra az ellenfelekre hatnak, melyek a képernyőn vannak – ezeket érdemes így bevetni, különben alig lesz hatásuk). A harchoz ezáltal rengeteg gondolkodás, taktikázás kell, főként, ha nem szokványos csapattal indultunk neki a küzdelmeknek.

Útravaló

Mivel a Sirtech sosem volt gazdag cég, ráadásul a Wizardry 8-at egyik nagy kiadó sem karolta fel, a játék fejlesztése borzalmasan hosszú ideig tartott. Ez pedig azzal járt, hogy – noha egyszer teljesen átrajzolták a programot – a játék már megjelenésekor sem volt túl szép. Ugyan volt néhány igen hangulatos helyszín, de összességében rendkívül szögletes látványt és elsőre talán kissé nehezen áttekinthető kezelőfelületet kínált. Ez azóta sem javult, ráadásul a játékosok elvárásai is növekedtek az olyan játékok után, mint a Far Cry vagy a Doom 3 – viszont aki szereti a szerepjátékokat, azt valószínűleg nem fogja érdekelni a szegényes látvány. A Wizardry 8 ugyanis magával ragadó, hetekig-hónapokig tartó játékélménnyel rendelkezik! Még ha végigszáguldunk a játékon, ha már mindenről tudjuk, hol van, miként lehet megoldani, 60 óránál kevesebb idő alatt akkor sem fogjuk megúszni. Ha pedig ráérősen, kényelmesen tápolgatva, mindent felderítve haladunk előre (ha esetleg elakadna valaki: a CD-n ott figyel a teljes végigjátszás, természetesen magyarul), a program vetekszik a Baldur's Gate 2 150-200 órás játékidejével. Erre még rátesz egy lapáttal a négyféle befejezés, a rengeteg lehetséges és érdekes partikombináció, így lényegében a Wizardry 8 végtelen játékidőt kínál. Érdemes eltenni a végigjátszás utáni mentett állást – ki tudja, lehet, hogy egyszer megjelenik a kilencedik epizód, amelybe továbbvihetjük karaktereinket...

Grath

Ők nem egy intelligens faj tagjai

A halálurat is megöljük!

Ha nem megy a játék

A PC Guruhoz mellékelt teljes játékainkat a kiadás előtt a lehető legtöbb számítógépen ki szoktuk próbálni, de ettől függetlenül előfordulhat, hogy a Te számítógépeden nem indul a program. Hogy miért nem, annak több oka is lehet, de mielőtt még teljesen elkeserednél, győződj meg az alábbiakról:

- Rendelkezel-e a játék elindulásához szükséges, minimális konfigurációval (lásd lent).
- A számítógépedben lévő videokártyához fel vannak-e telepítve a legfrissebb vezérlőszoftverek. Ha nem vagy benne biztos, a következőket kell tenned:

1. Győződj meg arról, milyen VGA kártya van a gépedben. A két leggyakoribb kártyatípus az nVidia (GeForce sorozat) és az ATI (Radeon sorozat). Amennyiben neked másféle kártyád van, javasoljuk, hogy fordulj szakemberhez, mielőtt a következő lépésre rátérsz.
2. Helyezd be a PC Guru DVD mellékletét számítógépedbe, nyisd meg a Turkáló könyvtárat, majd kutasd fel a Driverek könyvtárat, s indítsd el a szükséges driver telepítőjét – természetesen operációs rendszeredtől függően.
3. Végül indítsd újra a számítógépet.

Ha ezek után sem működik a játék, próbálkozz a következő gyógymódokkal:

- Telepítsd újra a legújabb DirectX-et, amit megtalálsz DVD mellékletünk Turkáló könyvtárában!
- Futtass le vírusellenőrző programot, hogy megbizonyosodj afelől, nem vírusos-e a géped!
- Távolíts el mindennemű kodek-pakkot a gépedről, ha már telepítettél fel ilyet!

A Wizardry 8 minimális gépigénye: Pentium II 233 MHz processzor, 64 MB memória, 8 MB-os DirectX 8.1 kompatibilis videokártya.

DVD tartalom

Wizardry 8 ide vagy oda, nem engedtük, hogy hagyományos mellékletünk tartalmát megszorongassa ez a fantasztikus játék. A fennmaradt helyet igyekeztünk minél hasznosabban megtölteni, és nem megfosztani titeket a szokásos játékdemóktól és animációktól. Ezért mielőtt belekezdtek e havi teljes játékunk végigjátszásába, és mindenről végképp megfeledkeznétek, ne felejtsétek el átböngészni a melléklet PC Guru könyvtárát is, ahol az exkluzív Nexus demótól kezdve a mozielőzetesekig rengeteg látni- és kipróbálnivaló vár benneteket.

Steel Saviour

(keresd a CD-n !)

Szokásunktól eltérően CD mellékletünkre olyan játékot tettünk, melyet hiába fogtok keresni a hazai boltok polcain. A Steel Saviour nem más, mint egyszerű lövöldözős, ún. shoot'em up játék, amelyben az oldalra gördülő képernyőn kell az ellenséges hordákat folyamatosan tűz alatt tartanunk. Azt hiszem, a stílus további taglalása teljesen felesleges, hiszen mindenki jól tudja, miről is van szó: rég nem látott klasszikus felelevenítése, amit minden játékos örömmel fog újra elővenni. A mellékletünkön található változatot egyetlen kóddal azonnal teljes verziós szoftverré változtathatjátok (nincs szükség további telepítésre).

←→↑↓	űrhajó irányítása
SHIFT	tüzelés
SHIFT	másodlagos fegyver
SPACE	fegyverváltás
ALT	okos bomba

Nexus: The Jupiter Incident

Úgy tűnik, a hányattatott sorsú, több címen is ismert Nexus megjelenése már nagyon közel van. A fejlesztők megsúgták, hogy csupán néhány apróság van hátra a végleges verzió elkészültéig, aminek megerősítéseképp kezünkbe nyomták a játszható demót, amit most örömmel osztunk meg veletek. Az első pillantásra kicsit kusza kezelőfelület ne tántorítson el senkit a kipróbálástól, viszonylag hamar beletanulhatunk a játék kezelésébe – amiben segít a mellékleten található dokumentum is. A demót látva megjegyezhetjük, hogy hamarosan újabb stratégiai gyöngyszemmel fogjuk gazdagítani a világot; a Nexus csodaszép és remek játéknak ígérkezik.

CTRL + 1-4	csoportok létrehozása
SPACE	pillnat állj
SHIFT	abszolút mozgás
F1 - F12	gyorsmentés, töltés
N	navigációs támadás
Q	megállás
Q	minden hajó kiválasztása

Mashed

Remek kis autós játékot ismerhet meg, aki enged a Mashed csalogató telepítő gombjának, amiről még szigorú autószimulátorokra szakosodott cikkírónk, Tasnádi Zoli is elismerően írt pár számmal ezelőtt. A Mashedet leginkább az amigás időkből jól ismert Super Carshoz tudnánk hasonlítani, amelyben a versenyt különböző kameraállásokból figyelve kell – a fair play összes szabályát félredobva – az élre törnünk. A pályákon különböző fegyverekhez és egyéb extrákhoz is juthatunk, amivel még érdekesebbé válik a verseny.

S/X	gyorsítás/fékezés
←→	balra/ jobbra kanyarodás
A	powerup ellövése
D	powerup eldobása
C	inzultálás

Shareware játékok

Street Rod 3 – A magyar illetőségű Invictus játékfejlesztői készítettek egy szerelgetős játékot, ahol az általunk megvásárolt autót tuningolhattuk, javítgathattuk, sőt, még versenyezhettünk is vele kihívásos alapon. A Street Rod ugyanezeken az alapokon nyugszik, de jóval egyszerűbb régebben megjelent rokonánál. Az újságból kiválasztjuk a nekünk tetsző járművet, majd ha megvettük, három lépcsőben alakíthatjuk át a saját stílusunknak megfelelően. Elsőként a karosszéria megmunkálása vár ránk, majd jöhet a motor, végül a felfüggesztés és máris kész álmaink versenyautója. A program teljesen ingyenes, így mindenkit buzdítok a kipróbálására!

További shareware játékok: GeneRally 1.05 / Lunar Jetman / Super Mario Pac 1.1 / Racer / Simple Tetris / Q-Lat2 / SpaceJack / Star Wraith IV: Reviction

Javítások

A multiplayer játékok kedvelői kezdhetik melegíteni DVD mellékletünket, ugyanis két fontos ragtapasz vár rájuk ott. Megérkezett az Unreal Tournament 2004 3270-es verziójú, és a Battlefield Vietnam v1.1-es javítása, utóbbiban két új helikopter és egy új pálya várja a dzsungelharcosokat.

Battlefield Vietnam v1.1.14 / Codename Panzers v1.06 magyar / Earth 2150: Lost Souls v2.1 / Empires: DotMW v1.2 / Spellforce: the Breath of Winter v1.35 / Splinter Cell: Pandora Tomorrow v1.3 / Unreal Tournament 2004 v3270

Animációk

Ne feledjétek, hogy Discovery film és Video-DVD hiján ezúttal minden animációnkat hagyományos DVD olvasóval tekinthetitek meg. Mellékletünkről külön figyelmetekbe ajánlanánk Tim LeTourneau látványos Sims 2 bemutatóját, amely láttán nyolc percen keresztül hüledezhetünk az EA következő kasszasikerétől.

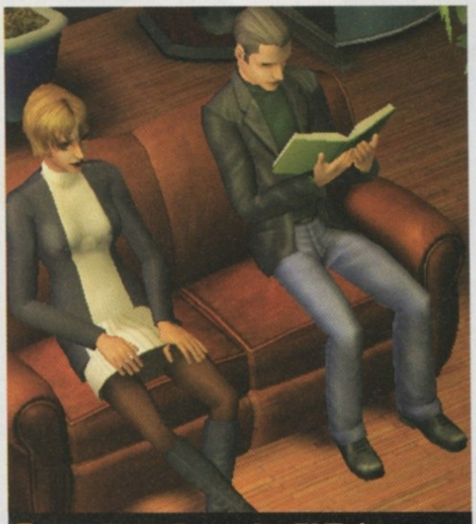
The Sims 2: Tim LeTourneau (magyar felirattal) / Armies of Exigo Intro / Evil Genius (magyar felirattal) / Half-Life 2 2004-es trailer / Brothers in Arms / Conflict Vietnam / Counter-Strike Source / Cross Racing Championship / Doom 3 - az utolsó trailer /

Half-Life 2

Leisure Suit Larry MCL / NFS Underground 2 / Rollercoaster Tycoon 3 Minibemutatók (5 mozi) / Splinter Cell: Chaos Theory (3 mozi) / Star Wars Battlefront / Knights of the Old Republic 2 / Republic Commando / Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed / Starship Troopers / The Roots

Bónusz teljes játék a Wizardry 8 mellé: BallPark 3DX

E havi szuper teljes játékunk mellé szeretnénk azoknak is kedveskedni egy játékkal, akik valamilyen szörnyű okból kifolyólag nem kedvelik a hosszú, izgalmas szerepjátékokat. Nekik szerezhet kellemes perceket BallPark 3DX című teljes verziós játékunk, melyet megtalálhattok CD mellékletünkön. Az aprócska méretű logikai játék alaposan próbára teheti helyzetfelismerő képességeinket, ugyanis a játék célja az, hogy különféle pályaelemek pakolgatásával minden labdát célba juttassunk.



The Sims 2 mozi a DVD-én

Spybot: Search & Destroy v1.3

Történt már veled olyan, hogy internetezés közben számítógéped folyamatosan reklámokkal bombázta a gépedet? Hogy a kezdőoldalad címe valamiért mindig átíródott? Esetleg kéretlen-kelletlen különféle szoftverek jelentek meg a gépeden? Na és mi van, ha ezekre nincs szükséged? Akkor neked ez a program kell! Segítségével örökre megszabadíthatod gépedet a különféle Gator-klónoktól és egyéb reklámszoftverektől, melyek nemcsak lassítják szörfözési sebességünket, de tele is szemetelik gépünket. Képes ezeknek a programoknak a registryből történő teljes kiirtására, s a jövőbeni támadásoknak is elejét vehetjük vele. Minden internetező figyelmébe ajánljuk!

Rovatok a DVD-n

Diablo 2

Közkívánatra El Diablo kollégánk úgy döntött, újra kezébe veszi Diablo 2 rovat elkészítését! Jó szokásához híven ismét rengeteg anyaggal várja a Blizzard örök klasszikusának rajongóit. Rovatában tovább boncolgatja az 1.10-es patch óta felbukkant érdekességeket, mutat pár képet néhány ritka tárgyról, s persze csokorba gyűjti a legfontosabb tudnivalókat a játékkal kapcsolatban.

További rovatok a DVD-n: Action! / Autószimulátorok / Battlefield 1942 / C++ / Call of Duty / Codename Panzers / Command & Conquer: Generals / Diablo 2 / Doom 3 / Focivilág / GTA / Jedi Academy / Linux / Mafia / Magyarítások / Medal of Honor / Old Hardware / Photoshop / PHP Programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Szerepjátékok / Unreal Tournament / World of Warcraft

Játékdemók:
Battle for Troy / Mashed / Myst IV: Revelation / Nexus: the Jupiter Incident / NHL: Eastside Hockey Manager / Worms Forts: Under Siege / Xpand Rally

Animációk:
The Sims 2: Tim LeTourneau (magyar felirattal) / Armies of Exigo Intro / Evil Genius (magyar felirattal) / Half-Life 2 2004-es trailer / Brothers in Arms / Conflict Vietnam / Counter-Strike Source / Cross Racing Championship / Doom 3 - az utolsó trailer / Leisure Suit Larry / NFS Underground 2 / Rollercoaster Tycoon 3 minibemutatók (5 mozi) / Splinter Cell: Chaos Theory (3 mozi) / Star Wars Battlefront / Knights of the Old Republic 2 / Republic Commando / Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed / Starship Troopers / The Roots

Javítások:
Battlefield Vietnam v1.1. / Codename Panzers v1.06 magyar / Earth 2150: Lost Souls v2.1 / Empires: DotMW v1.2 / Spellforce: the Breath of Winter v1.35 / Splinter Cell: Pandora Tomorrow v1.3 / Unreal Tournament 2004 v3270

Mozielőzetesek:
Batman Vengeance / Code 46 (magyar felirattal) / Mean Creek / National Treasure (magyar felirattal) / Resident Evil: Apocalypse (magyar felirattal) / Suspect Zero (magyar felirattal) / The Forgotten (magyar felirattal)

Freeware és shareware játékok:
Street Rod 3 / GeneRally 1.05 / Lunar Jetman / Super Mario Pac 1.1 / Racer / Simple Tetris / Q-Lat2 / SpaceJack / Star Wraith IV: Reviction

Állandó rovataink:
Action! / Autó-szimulátorok / Battlefield 1942 / C++ / Call of Duty / Codename Panzers / Command & Conquer: Generals / Diablo 2 / Doom 3 / Focivilág / GTA / Jedi Academy / Linux / Mafia / Magyarítások / Medal of Honor / Old Hardware / Photoshop / PHP Programozás / Repülogép-szimulátorok / Star Wars / Szerepjátékok / Unreal Tournament / World of Warcraft

Killing Spree mod:
Atlantis: Fight for Earth (UT2004)
Jailbreak 2004 (UT2004)

Háttérképek:
Ashen / City of Heroes (2) / Cops 2170: The Power of Law / Destruction Derby: Arenas / Thief: Deadly Shadows / Wartime Command / X-Men Legends (2) / Doom 3 (8) / Medal of Honor: Pacific Assault (10 exkluzív kép!) / Richard Burns Rally (3 exkluzív kép!) / Starshatter (2 exkluzív kép!) / The Sims 2 (10) / Wizardry 8 / Zoo Empire (5)

Extrák:
Cikkek a PC Gurukban (adatbázis) / Programok, amiket Ti küldtetek / CheatLand (csalások több mint 2500 játékhoz)

Képek a kukkollóban:
Call of Duty: United Offensive / Cossacks 2 / Dungeon Lords / El Matador / Half-Life 2 / HellForces / Jagged Alliance 3D / Mortyr 2 / Painkiller: Battle out of Hell / Prince of Persia 2 / Scrapland / Vampires: Bloodlines / Warhammer 40k: Dawn of War / Wehrwolf

Turkáló:
Adobe Acrobat Reader 6.0 Magyar / DivX 5.2 Pro / Xvid codec / Mediaplayer 9 (XP) Magyar / VirtualDub v1.5.10 / Norton Antivirus frissítés (2004.08.15) / BitDefender 7.2 (ingyenes vírusirtó) / CDex 1.51 (CD-bol MP3 készítés) / Winamp 2.91 és 5.04 / Ahead Nero v6.3.1.20 / DirectX 9.0c / Videokártya driverek (Ati Catalyst 4.7 XP és Nvidia Detonator 61.77 XP / Far Manager v1.70b5 / Total Commander v6.03a / Getright 5.1 Magyar / ICQ 2003b #3916 / Internet Download Manager v4.01 / Shockwave Flash Player 7 / ReGet Deluxe v4.0.210 / SpyBot v1.3 / HyperSnap DX v5.60.03 Magyar / SnagIt v7.1.1 / ACDSee v6.0.3 / IrfanView v3.91 Magyar / Fraps v1.9D / NVRefresh v2.1a / PowerStrip v3.53 Magyar / PowerToys XP / TuneUp Utilites 2004 / WinRar 3.30 Magyar / WinZip 9.0 / friss katalógusok az összes megjelent PC Guru CD-rol és DVD-rol a WhereIsIt Light program mellé

Gothic 3

Fejlesztő: Piranha Byte Kiadó: JoWood
Megjelenés: 2005. vége

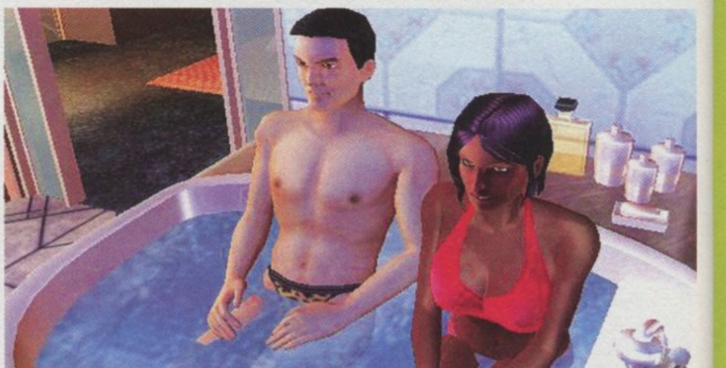
A Gothic-rajongókat sajnos el kell keserítenünk: a harmadik rész legkorábban is csak 2005 végén jelenhet meg. Az igazi munka csak mostanában indul, hiszen nyár elejére állt össze a sztori vázlata, valamint akkorra sikerült kidolgozni a játéknak otthont adó világot is. Ez mintegy 30 százalékkal fogja felülmúlni a második részben szereplő Khorinis területét, ám a hosszadalmas gyaloglást elfelejthetjük, mert a megnövekedett játékteret különböző szállítóeszközökkel rendkívül gyorsan lehet bejárni. A világ továbbra is magától működő, élő lesz, minden lakos a saját dolga után megy, órákat lehet eltölteni egy-egy falu mindennapjainak megfigyelésével. A történet ezúttal az istenek küzdelmei, vetélkedése körül forog, hősünk minden eddiginél nagyobb szerepet vállal a világ történelmének formálásában (erről eleinte persze nem nagyon tudunk még, így a játék kimondottan földhözragadt bonyodalommal, az ork klánok inváziójával indít). Ezért is van, hogy a játék elején nem kezdőként indulunk, hanem jelentős harci vagy mágikus tapasztalatokkal felvértezve, és ezért van az is, hogy a céheknek sokkal kisebb lesz a szerepe, mint eddig. Az ígéretek szerint a DirectX 9-re alapozott, különféle shaderekkel és mappingokkal bőven megszórt új játékmotor káprázatos látványt nyújt majd.

7 Sins

Fejlesztő: Monte Cristo Kiadó: Monte Cristo
Megjelenés: 2004. december

A Sims elképesztő sikere több kiadót megihletett, így sorra érkeznek a klónok. A Singles után a 7 Sins is korhatáros irányba próbálja elvinni a játékot, ezúttal nem csak a szexre, de a hét bibliai bűn teljes skálájára alapozva. Apple Cityben kell minél ismertebb, hírhedtebb személyiséggé válnunk, ehhez pedig az kell, hogy az embereket bármilyen módszerrel magunk mellé állítsuk – fenyegetéssel vagy csábítással, ez teljességgel tőlünk függ. A játék elején kreált hősünket közvetlenül irányíthatjuk, az adott helyzetben rendelkezésre álló cselekedeteket pedig menüből választhatjuk. Otthonunk igen nagy szerephez jut a játék során, ugyanis a meginvitált személyekre nagy hatással lesz ennek stílusa, gazdagsága – 200 különféle tárggyal szerelhetjük fel a lakást, melyeket nem csak megvásárolni lehet, de ha merészek vagyunk, megpróbálkozhatunk a lopással is. A város húsznál is több helyszínt kínál, ahol több, mint száz karakterrel futhatunk össze, akik egyedi vágyakkal és félelmekkel, valamint információkkal rendelkeznek. A hét fejezetben mintegy 60 küldetést kell teljesítenünk, és ha ezzel megbirkóztunk, akkor sincs vége a játéknak: lesz kétjátékos mód, ahol pénzharácsolásban, lopásban és csábításban mérhetjük össze képességeinket.

Nevem Bond. James Bond



Hódítónk igen szégyellős: alsónadrágban fürdőzik

Neverwinter Nights 2

Fejlesztő: Obsidian **Kiadó:** Atari
Megjelenés: 2006 vége

A BioWare újabb sikerjáték folytatását jelentette be, és csakúgy, mint a KOTOR 2 esetében, úgy a Neverwinter Nights 2-nél is lemondtak a fejlesztéssel járó hosszadalmas procedúráról, és azt az Obsidian (ez a fiatal fejlesztőcég igazi veteránokból, a Black Isle egykori tagjaiból áll) kezébe adták. A recept nem változik, ismét hosszú egyjátékos kalandot, illetve mindenre képes szerkesztőt kapunk, mellyel saját kalandjainkat hozhatjuk létre. A történet ezúttal is Neverwinter városában indul, de a régi karaktereket nem hozhatjuk át – első szintűként indulunk, és a huszadikig juthatunk el (a program a D&D 3.5-ös szabályrendszert használja). Ugyan továbbra is csak egy központi szereplő lesz, több csatlóst is felvehetünk magunk mellé, hogy kisegítsenek minket a harcban. A program az eredeti NWN alatt is működő Aurora engine-t használja, így kétséges, hogy a beígért fejlesztések (DX9-es effektek tömegeit programozzák le) ellenére lesz-e olyan lenyűgöző a látványvilág 2006 végén, mint amilyen az első volt a maga idejében. Ugyan minden fejlesztési feladatot az Obsidian végez, de ahogy a KOTOR 2-nél, úgy itt is tanácsadóként szolgál a teljes BioWare gárda (az első rész művészeti vezetője pedig át is lépett az Obsidianba). A modulkészítő is jelentős fejlesztéseken esik át, az Office-ban is megtalálható segítő varázslók a modulok egyes részeit képesek lesznek maguk legenerálni néhány paraméter megadása után (remélhetőleg nem fogjuk őket azonnal meggyűlölni, mint a Word „kedves" Gém Géza segédjét).

Egyelőre csak rajzolt képek vannak a játékból

Reméljük, ezek itt...

...játszható karakterek

MTX Mototrax

Fejlesztő: Left Field és Beenox
Kiadó: Aspyr
Megjelenés: 2004. szeptember

Ugyan a Mototrax nem lett igazi sikertörténet konzolon, az Activision-játékok portolásából élő Aspyr mégis megvásárolta a terepmotor-szimulátor jogait, és már majdnem el is készültek az átirattal. A remek zenékkel (pl. Slipknot, Pennywise, Misfits, Metallica) megtámogatott program rendkívül hosszú, és cseppet sem lineáris karrier móddal próbálja lenyűgözni a játékost, melynek során a 125 köbcentis berregőktől 500 köbcentis szörnyetegekig fejlődhetünk. A fizika meglehetősen megközelíti a valóságot, és a szimulátoros érzést segíti az is, hogy az ugratásoknál nekünk kell törődni a rugók megfeszítésével és elengedésével (így lehet növelni a repülés hosszát). Mivel (egykori) Activision-játékról van szó, nem fogjuk nélkülözni a különféle trükköket sem. Ezek némiképp durvábbak az igazi sztárok által előadottaknál – Travis Pastrana krosszmotor-csillag, illetve 12 másik versenyző szerepel a programban – a legdurvább mozdulat például a pörgés közben előadott dupla hátraszaltó a kezek felemelésével...

Ezek a motorosok mindennek könnyedén bedőlnek

Hnews magyar hírek

Hancu esküvője

A múlt hónapban örömmel számoltunk be arról, hogy Hancu hat év után végre hivatalosan is egybekel kedvesével. A nem mindennapi eseményen természetesen mi is ott voltunk és Grath öltözékének köszönhetően minden bizonnyal örökre emlékezetessé tettük az esküvőt. Történt ugyanis, hogy új hír- és bemutatószerkesztőnk újradefiniálta az ünneplő ruha fogalmát és egy zúzós Tankcsapda koncerten is lepukkantnak számító öltözetben ropta (a leginkább a fókák nászára emlékeztető) táncát az egybegyűltekkel. Grath ünneplő cucca a következő elemekből állít: fekete tornacipő (neonfényben kitűnően világító ezüst berakásokkal), fekete farmernadrág és végül de nem utolsósorban egy egykoron fekete, de mára már kopottasnak tűnő rövid ujjú póló. A látottak alapján nem véletlen, hogy Hancu az „Ez neked az elegáns viselet, báz!?" körmondattal fogadta a megilletődött Grath-et, aki önvédelemből azonnal Sasa Sziget-belépő karszalagjára mutatva próbálta elterelni a témát.

Felhívás! Ha valaki megunta, vagy kinőtte öltönyét, mindenképpen jelentkezzen a grath@pcguru.hu címen. Megfelelő méret (XXXL) esetén biztosan átvesszük!
Ja és amíg el nem felejtjük... éljen az ifjú pár!

Psyhonauts

Fejlesztő: Double Fine Kiadó: Majesco
Megjelenés: 2005. első fele

Tim Schafer a Grim Fandango óta alaposan eltűnt a PC-sek figyelő szemei elől, hiszen lassan már négy éve, hogy a Microsoft gondoskodása mellett egy Xbox-exkluzív játékon dolgozgat. A mamutcég nemrégiben azonban kitessékelte Timet és Double Fine nevű csapatát, a zseniálisnak ígérkező Psychonautsra pedig a főleg GameBoyban utazó Majesco csapott le, és rögvest bejelentették, hogy PC-re is megjelenik a program. A játék alaposan különbözik a mester (többek között a Day of the Tentacle is az ő agyának szüleménye) eddigi produkcióitól, ugyanis egy akcióban gazdag platformjátékot kapunk. A főhős Raz különleges képességű fiú, aki egy pszi-táborban csöppen az események közepébe: egy őrült tudós rabol el embereket a környéken. Raznak az elraboltak agyába kell belépnie, és segítenie az őrület megszüntében. Tíz teljesen eltérő fóbiákkal és mániákkal megáldott személyiségben kalandozhatunk, melyek mindegyike egyedi környezetet, akadályokat és ellenfeleket kínál. A grafika rendkívül stílusos, a humor Tim eddig munkái – illetve a teljesen elborult www.doublefine.com weboldal – alapján lehengerlő lesz.

> Ez a kép valószínűleg egy gombaevő agyában készült

Kövesd a fehér nyulat!

E havi bulvárrovatunkban két történetet adunk közre a Nintendóról, méghozzá annak apropójából, hogy Bill Gates nemrégiben bejelentette, hogy hajlandó lenne megvásárolni a japán óriáscéget (amit persze ők azonnal visszautasítottak).

A Donkey Kong, mely 1980-ban hódította meg Amerikát, csak azért készülhetett el, mert a Nintendo előző gépe, a Radarscope senkinek nem kellett. A frissen vett amerikai raktár tömve volt 2000 eladatlan játéktermi masinával, így kitalálták, hogy egyszerűen átfestik az automatákat, és kicserélik bennük a játékot. Ez lett a Stubborn Gorilla („Makacs gorilla"), amit az angolul nem beszélő fiatal designer, Shigeru Miyamoto egy szótárral Donkey Kongra (Öszvér Kong) fordított, ezért az ilyen idétlen névvel került forgalomba – és vált legendává...

A PlayStation megszületése is a Nintendónak köszönhető. Amikor a Super NES kezdett elavulni, a cég megbízta a Sonyt, hogy készítsenek hozzá CD-meghajtót. Később eszükbe jutott, hogy ha kiadják a Sonynak a SNES technikai adatait, akkor ők lemásolva azokat kiadhatnak egy saját konzolt. Így aztán egy nappal azután, hogy a Sony fanfárok közepette bejelentette a SNES-CD fejlesztését, közölték, hogy mégis inkább a Philipsre bízzák a feladatot. A projekttel megbízott Ken Kutaragi annyira felháborodott a megalázó manőveren, hogy meggyőzte főnökeit, hadd folytassa a munkáját, és fejlesszen tényleg saját konzolt. A SNES-CD sosem jelent meg, Kutaragi munkájának eredménye, a PlayStation viszont 100 millió példányban fogyott világszerte, kiütve ezzel a Nintendót a konzolpiac vezető helyéről...

Fallen Kingdoms

Fejlesztő: Warthog Texas
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: 2006. november

Az eddig főleg sci-fi játékok készítésével foglalkozó Warthog (pl. Starlancer, Conquest, Star Trek Invasion, Battlestar Galactica, Mace Griffin) új területekre merészkedik: fantasy szerepjáték készítésén munkálkodnak. Rengeteg időt hagytak maguknak, a megjelenés jóval több, mint két év múlva esedékes, így az első képeknél valószínűleg sokkal szebb lesz a program. A program inspirálója a BioWare mesterműve, a KOTOR, a harcrendszer is arra emlékeztet (valós időben zajló, ám leállítható küzdelmek), és azt is onnan vették, hogy főhősünk cselekedetei kihatással lesznek a történtekre, az NPC-kkel való viszonyára, illetve arra, hogy milyen másodlagos feladatokat kaphatunk. A környezetet teljesen interaktívra tervezik, a tereptárgyak menedéket jelentenek, a csata hevében összetört szék darabjait fegyverként is használhatjuk, a tűz pedig valósághű módon terjed – hatalmas területek éghetnek fel egy figyelmetlenül elengedett (vagy éppen taktikusan célzott) tűzlabda hatására.

Championship Manager 5

Fejlesztő: BGS Kiadó: Eidos Megjelenés: 2004. november

Az Eidost az utóbbi időben szinte még az ág is húzza, több játékuk csúfosan megbukott, a Thief egy oltári nagy programhibával megverve jött ki, ráadásul a hosszú évek óta hűséges fejlesztőcsapat, a Sports Interactive is lelépett tőlük. Így aztán sürgősen össze kellett hozni egy brigádot, akik időre elkészülnek a vadonatúj Championship Managerrel. Ez szerencsésen meg is történt, és úgy néz ki, hogy a CM5 még idén a boltokba kerül. Óriási fejlesztéseket nem szabad várni, elvégre az eddigi részek is szinte mindent tudtak, másrészt meg az alapoktól kellett újrairni mindent. A program újrakezdésének megvan azért a maga előnye: a játék az ígéretek szerint sokszorosára gyorsult – a hatvannál is több liga meccseredményeinek generálása sem tart néhány másodpercnél hosszabb ideig. A kezelőfelület is megújul, az ígéretek szerint még kezdők is elboldogulnak vele, de a mérkőzéseket továbbra is gombfociként látjuk. Az irdatlan adatmennyiséget – a nagyjából 20 000 játékos mindegyikét 40 statisztika jellemzi – nyolc, teljes időben foglalkoztatott ember rendezgeti a direkt erre szakosodott külső cég segítségével, ami nagy előrelépést jelent a korábbi részek rajongók által készített adatbázisához képest. Persze az Eidos nem lehet teljesen nyugodt, lévén a Sports Interactive bőszen dolgozik a Football Manager 2005-ön, melyet a Sega fog kiadni, szintén november környékén (várhatóan ebben sokkal több liga lesz – pl. India, Szerbia, Kína – viszont sebességben nem sokat fog javulni).

American McGee elfoglaltságai

Az Alice-szal egyedül is bemutatkozó American McGee (korábban az id tagja volt) temérdek játékon dolgozik egyszerre. Két szálon is folytatja a Twisted Tales-sorozatát, vagyis azt a szériát, amelynek tagjai egy-egy népszerű mesét dolgoznak fel, rendkívül bizarr módon. Az Ozról már korábban is tudtunk, ennek fejlesztése jelenleg kiadóhiány miatt szünetel. A másik projekt a Grimm, melyben minden klasszikus mesealak szerepet kap majd, természetesen „apró" változásokkal – például Piroska ruhája vértől vörös. Ezek mellett producerként és tanácsadóként dolgozik az előző számunkban bemutatott Scraplanden is.

A fentiek mellett American még két játékon dolgozik, az egyik már sínen van, az Enlight nevű apró kiadó fogja terjeszteni. Ez a Bad Day LA, ami egy Los Angelesben játszódó FPS lesz. A várost szörnyek támadják meg, időjárási katasztrófák tépik szét, tehát mindennel meg kell küzdeni, amit az utóbbi 50 évben Hollywood kitalált saját városa ellen. A City of the Dead ezzel szemben egyelőre csak koncepció, amit McGee a horrorfilmek királyával, George Romeroval közösen dolgozott ki. Egyelőre a designtervet próbálják eladni, a zombitrancsírozó játék fejlesztése csak azután indul – az alcím azonban már most ismert: „a valaha készült legvéresebb játék". Remélhetőleg a rendkívüli stílusérzékkel megáldott fejlesztő munkái tényleg megjelennek, és nem maradnak örökké vázlatok és design dokumentumok; nagy kár lenne.

Wrath & Skelleer

Fejlesztő: Warthog Texas Kiadó: Még nincs
Megjelenés: 2005. március

A különös cím vérbeli Diablo-klónt takar, amelyben egy testvérpár irányítását vehetjük át. Wrath kétméteres benga nagy barbár, aki két baltával küzd, Skeller pedig cingár varázsló, aki mesterien használja a tűzben, a villámlásban és a fagyban rejtőző pusztító energiát. Közülük egyiket irányítjuk közvetlenül, a másik jön utánunk, csatában pedig az AI, illetve a mi előzetes beállításaink vezérlik. Különböző kombók, speciális mozdulatok, varázslatok lesznek bevethetők, ezek mellett pedig együtt előadható testvéri szupermozgásokat is megidézhetünk. A fivérek a Rook nevű elit titkosügynökség alkalmazottai, a bázisról indulnak minden küldetésre a király érdekében, legfőképp a Chyre nevű varázslónő és zombijai ellen. Sajnálatos módon kétjátékos mód, netán elágazó történet nem lesz, így aztán az egyszeri, nagyjából 15 órás végigjátszás után nem sokat fog kínálni a program.

A félős jetit beijesztettük a fák közé

apró

A Terminatrixet játszó Kristana Loken lesz a **BloodRayne**-film főszereplője. A filmet idén augusztusban kezdik forgatni Romániában, és jövőre kerül a filmvásznakra. A filmet Uwe Boll (House of the Dead) rendezi, a forgatókönyvet Guinevere Turner (Amerikai Psycho) írta. Uwe Boll jegyzi egyébként a nemsokára bemutatásra kerülő Alone in the Darkot, és ő készíti a Far Cry-filmet is.

Az Activision két új Pókember-játékot jelentett be a más ismert Spider-Man 3 mellé (ez a harmadik filmmel együtt érkezik 2007-ben). Az **Ultimate Spider-Man** jövőre kerül a boltokba, az Amazing Spider-Man pedig 2006-ban jelenik meg. A programokat nagy valószínűséggel a Treyarch fejleszti.

A **Sega** három, csak online játszható játékot jelentett be. A **Phantasy Star Online Blue Burst** fantasy RPG, ahol négyen kalandozhatnak, a **CTRacer** pedig online versenyjáték, amelyet a bétateszt alatt Koreában 3,75 millióan játszottak. A harmadik játék a **Shenmue Online**, amely a **Dreamcaston** rendkívül népszerű Shenmue világába, azaz a '80-as évek Hongkongjába és Kínájába repíti a játékost, ahol harcművészeteket tanulhat.

The Moment of Silence

Fejlesztő: House of Tales Kiadó: Digital Jesters Megjelenés: 2004. október

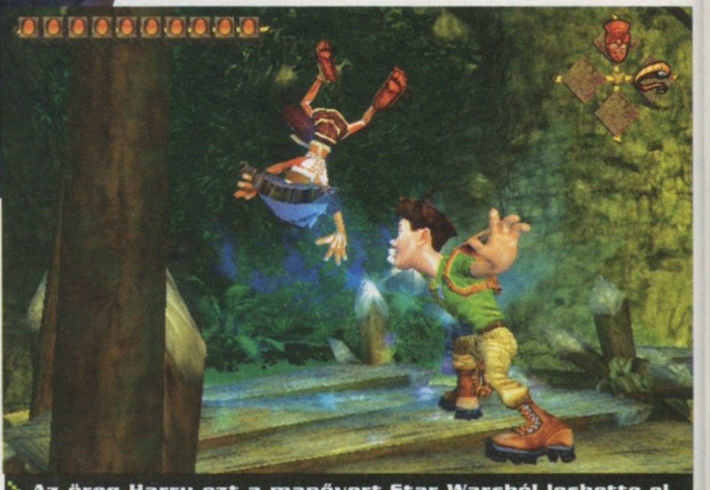
Nagyon úgy néz ki, hogy a kalandjátékok kezdenek feltámadni tetszhalott állapotukból: előző számunkban két új fejlesztésről tudtunk beszámolni, és mostanra is jutott egy példány. A Moment of Silence 2044-ben játszódik, amikor a Föld országai egységes irányítás alá tartoznak, és a környezetszennyezés miatt óriási megapoliszokba tömörült a lakosság. Főhősünk Peter Wright, PR-szakértő, aki az utóbbi éveket alkoholizmussal és a munkája gyűlöletével töltötte. Egy kormánymegbízáson dolgozik éppen (minden lelkesedés nélkül), amikor egy brutális esemény kizökkenti apátiájából: szomszédját az éjszaka közepén egy SWAT kommandó rabolja el, ám a rendőrség, a hivatalos szervek később mindent tagadnak. Innen indul a nyomozás, amely tömve lesz összeesküvésekkel, árulásokkal és meglepetésekkel. A játék során 75 részletesen kidolgozott helyszínt járhatunk be egy űrállomástól a tengerek mélyéig. Közel 40 karakterrel beszélgethetünk, ráadásul igen bő lére eresztve, hiszen a sokfelé ágazó párbeszédekhez nyolcórányi szöveget rögzítettek (ezért a játék csak DVD-n jelenik meg).

Ezt a taxit az Ötödik elemből lopták

Pitfall
The Lost Expedition

Fejlesztő: Edge of Reality és Beenox
Kiadó: Aspyr Megjelenés: 2004. október

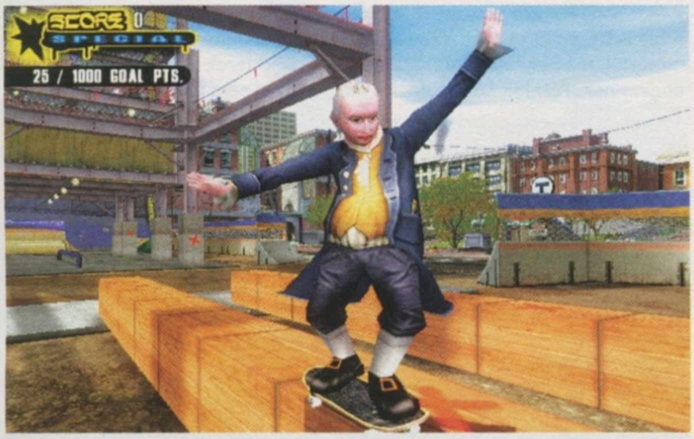
Az eredeti Pitfall Atari 2600-ra jelent meg, és bátran állítható, hogy ez volt a világ első platformjátéka (1982-t írtunk!). Azóta sok, egyre gyengébb minőségű folytatás jelent meg, ám tavaly az Activision kiadta a Lost Expeditiont mindhárom konzolra – és mindenki legnagyobb meglepetésére a harmadik évezred első Pitfallja egész jól sikerült. Ugyan nem mérhető napjaink legnagyobb platformsztárjaihoz, de ma már annak is örülnünk kell, hogy egy platformjáték egyáltalán megjelenik PC-n... A külső nézetes programban Harry a perui dzsungel felett zuhan le repülőjével. Eleinte csak az életben maradás a célja, majd sorozatosan következnek az egyre nagyobb horderejű feladatok: bennszülött törzsek viszályának kibogozása, főszereplés egy ősi próféciában, és végül persze a földrész megmentése. Harcban ökleinket használhatjuk; eleinte csak néhány mozdulatunk lesz, majd a barátságos sámánoktól vásárolhatunk ősi mozdulatokat, azaz kombókat. Rengeteget kell majd ugrálni, liánon lengeni, jégen csúszni, kőgolyó elől iszkolni, falat robbantani, ráadásul néhány egész ötletes logikai feladványt is meg kell oldani.


Az öreg Harry ezt a manővert Star Warsból leshette el

Tony Hawk's Underground

Fejlesztő: Neversoft, SuperVillain és Beenox
Kiadó: Activision **Megjelenés:** 2004. október

A Tony Hawk-széria hatodik részéhez érkezik, és ezt kivételesen az Activision fogja kiadni PC-re is. Mint az a World Destruction Tour alcímből sejthető, a megújulásra mindig képes sorozat ezúttal a vandálkodásra épít. Graffitikkel kell feldíszítenünk hat ország tucatnyi városát (pl. Bostont, Párizst és Moszkvát), a földről felszedett kövekkel, almákkal megdobálhatjuk a rivális görkorisokat, hotdogos kocsival vagy Seagway-jel száguldozhatunk a járókelőkkel tömött utcákon. Az alaptörténet szerint Tony Hawk és Bam Margera elrabolt és vandálversenyre kényszerített néhány deszkást – a THUG 2 újítása, hogy már nem csak egy, hanem összesen húsznál is több karaktert kell irányítani a játék során. Az előző rész karakter-és pályaszerkesztőjét megtoldották egy mindent tudó grafitti-designer programmal, úgyhogy most már tényleg mindent a saját szájízünk szerint alakíthatunk ki. A régi



> **Amerikát gördeszkások alapították, itt a bizonyíték**

rajongók számára lesz oldschool mód, amelyben az első három részből kiollózott – ám felújított, és némiképp átalakított – pályákat teljesíthetünk a ma már ősdinak számító kétperces időkorláttal. Az pedig már talán természetes, hogy a fentiek mellett kismillió új mozgás, feladat, illetve még interaktívabb helyszínek találhatók a játékban.

Medieval Lords

Build, Defend, Expand

Fejlesztő: Monte Cristo **Kiadó:** Digital Jesters
Megjelenés: 2004. október

A Knights of Honor mellett idén ősszel egy másik középkor-szimulátor is a boltokba kerül, amely attól eltérően inkább a látványra, mintsem a rendkívüli összetettségre épít. Egy középkori városállam vezetőjeként kell helytállnunk, miközben hadakozunk a támadókkal, megpróbáljuk teljesíteni népünk kívánságait, illetve megpróbáljuk nyereségessé tenni kicsiny birodalmunkat. A harc kizárólag a védekezésre épül, direkt terjeszkedésre nem lesz lehetőség (úgy nyerhetünk új területeket, ha sikerül visszaverni egy támadó sereget). Taktikánk nem csak az egységekre, illetve a védekező épületekre épülhet, de hidakat is lerombolhatunk, valamint felégethetünk élelmiszerraktárakat, búzamezőket. Szorgos népünk hat szükséglettel rendelkezik (élelem, védelem, gazdagság, boldogság, népesség, technológia), ezzel kapcsolatos kívánalmaikat lehetőség szerint azonnal teljesítenünk kell, különben lázadásokkal találjuk szembe magunkat. A település tervezésében szabadon járhatunk el, nem kell derékszögben találkozó úthálózatot kialakítanunk. Ha nyugodt pillanatokra vágyunk, egy-egy járókelő bőrébe bújva kimehetünk a városba, beleshetünk minden ablakon, közelről nézhetjük meg a piacteret vagy éppen az aratást.

Unreal hírek

Az utóbbi hetekben az egész világot megdöbbentő hírek láttak napvilágot az Unreal-játékok jövőjével kapcsolatban. Az eddig hétmillió példányban eladott sorozat (ebbe természetesen beleértendő az eddigi három Tournament is) kiadási jogai az Atari legnagyobb kincsei közé tartoztak, ám ezt most elveszítették. Helyükre nem az EA, netán az Activision vagy valamelyik másik nagy és ismert kiadó lép, hanem az eddig konzolokon dolgozó, és ott is a kisebbek közé számító Midway. Az Epic – valamint a hozzá közel álló Digital Extremes és Scion stúdiók – önállóak maradnak, békében készíthetik programjaikat, melyek közül kettőt rögvest be is jelentettek. Az Unreal Tournament következő két epizódjáról van szó, az UT 2006-ról, illetve az UT 2008-ról. Ezek a tervek szerint az évszámmal jelzett években fognak megjelenni, és mindkettő az E3-on bemutatott Unreal engine 3.0-t fogja használni. Bár erről hivatalos hírek nincsenek, a kiadóváltásra egyesek szerint azért került sor, mert az Atari sokallotta az Epic által kért díjazást, a Midway viszont újra be akar törni a PC-s piacra, így hajlandóak voltak szinte bármit megadni az Unreal-játékok forgalmazási jogaiért.
Szintén az Unreal engine 3.0-val kapcsolatos hír, hogy kijött két kép az egyelőre név nélkül álló következő egyszemélyes Epic-játékból. Ezeken az látszik, hogy a Doom 3-at is lepipáló látványra kell számítani a 2006-ban debütáló motortól, ráadásul az elképesztő méretű külső terek sem kottyannak meg az engine-nek. Ajánlott konfigurációt még tippelni sem merünk...

Nem tudjuk mi ez, de nem találkoznánk vele

Erre a látványra sajnos 2006-ig várni kell

A jó..a rossz..és a csúf

A Jó

Toby Gard, az eredeti Tomb Raider atyja visszatért Larához! Toby az utóbbi öt-hat évet az először Dreamcastra bejelentett, illetve platform- és kiadóváltások, újradesignolások után végül nemrégiben Xboxon megjelent Galleonnal töltötte. A program nem lett sikeres, főként a tengerentúlon húzta le a szaksajtó. Így aztán a fejlesztőcsapat – Confounding Factor névre hallgattak – felbomlott, Toby pedig munkanélküli lett. Az Eidos kétségbeesetten próbálja megmenteni a Tomb Raider-sorozatot a végső bukástól, ezért felkeresték Lara egykori kitalálóját, hogy csatlakozzon a Crystal Dynamicshoz. Toby igent mondott, és vezető designerként dolgozik a 2006-ra tervezett következő Tomb Raideren.

A Rossz

Az idei ősz minden idők legsűrűbb időszaka lesz, ami a játékmegjelenéseket illeti: több száz játék fog megjelenni a szeptembertől decemberig tartó karácsonyi szezonban. A legnagyobb nevek – Sims 2, Doom 3, Half-Life 2 – az előrejelzések szerint mindent letarolnak majd, és ezek után a játékosoknak nemigen marad pénze a kisebb, nem annyira a köztudatban levő játékokra. Ezért aztán a kiadók sorra jelentik be a halasztásokat, s mire a folyamat megáll, több tucat játékot is áttolhatnak 2005 első negyedévére. Így járt az általunk is igencsak várt Brothers in Arms, a STALKER, a Dungeon Siege 2 és a Star Wars Republic Commando is, hogy csak a legnagyobb neveket említsük. Konzolfronton még durvább a helyzet, ott a Halo 2 miatt jószerivel minden FPS-t 2005-re halasztottak (még a Doom 3-at és a PS2-es Killzone-t is).

A Csúf

A játékok erőszakossága állandó témája a bulvármagazinoknak, és egy most napvilágra került februári (!) gyilkosság további „érveket" nyújtott a támadásokhoz. Egy 17 éves leicesteri fiú 14 éves barátját elhívta egy parkba, majd leszúrta. Az ügy úgy kapcsolódik a játékokhoz, hogy a gyilkos állítólag a Manhunt megszállottja volt, és a játékban látottakat imitálta. Az ügyet még a magyar híradók is megemlítették, azt viszont már senki nem közölte, hogy a rendőrség állítása szerint a megtalált Manhunt az áldozaté volt, nem pedig a gyilkosé. Ezt a Rockstart beperelni kívánó anya ügyvédje cáfolta, úgyhogy biztosat egyelőre nem lehet tudni. Ha csak azt nem, hogy a Manhunt népszerűsége az egekig szökött, és a korábban kisebb bukásnak tartott program már profitot termel...

Jagged Alliance 3D

Fejlesztő: MiST land   Kiadó: Strategy First
Megjelenés: 2005. vége

Minden idők talán legjobb, körökre osztott stratégiai játéka volt az 1999-ben megjelent Jagged Alliance 2. Az azt készítő SirTech azóta meglehetősen gyászos helyzetbe került, azt sem lehet igazán tudni, hogy még tésére hívják be. A játékmenet nagyrészt marad a régi – minden karaktert RPG-szerű módon fejleszthető tulajdonságok jellemeznek; és a körökre osztott, kitűnő fegyver- és találatmodellezéssel megspékelt küzdelem is érintetlen – mindössze né-

A grafika tényleg 3D, de ennél jobbra számítottunk

léteznek-e. A jogokat birtokló Strategy First azonban nem csüggedt, és az orosz MiST kezébe adta a játék következő epizódját. Az új rész sokkal kisebb léptékű lesz, mint a nagy elődö, rögtön kezdésnek nem lesz bejárható országtérkép, szabad játékmenet, hanem nagyjából 12-15 előre letárolt küldetést kell teljesítenünk. A játék az Alfa: Antiterror motorját használja (külső, mozgatható kamerával), ami szemrevaló grafikát képes megjeleníteni, a sorozatban elsőként például többemeletes épületeket is lekezel. A játék az 1990-es évek egy kitalált afrikai országában játszódik, zsoldosainkat (minden régi arc megmarad) egy diktátor eltüntehány megszorítást kell elszenvednünk. Ilyen például, hogy a lelőtt ellenféltől nem vehetjük el fegyvereit, vagy hogy falakat eztán nem lehet berobbantani (az ajtókat igen). A régi rajongók biztosan fanyalognak ezektől, valamint a lineáris játékmenettől, azonban nekik is tudunk biztatót mondani: 2005 tavaszán fog bele ugyancsak a MiST az igazi folytatás, a Jagged Alliance 3 elkészítésébe, mely minden tekintetben a második részt veszi alapul (óriási, szabadon bejárható terület, alküldetések, kísérletezések, civilek, milíciaképzés stb.); ez nagyon jól hangzik, ám 2007 vége előtt semmiképp nem fog elkészülni...

Abból a lejtőből ítélve, ez is egy elvadult pálya lehet

Club Football 2005

Fejlesztő: Codemasters   Kiadó: Codemasters
Megjelenés: 2004. október

Tavaly a Codemasters egyedi módszerrel próbált meg betörni az EA és a Konami által uralt focijátékpiacra: 15-nél is több különálló játékot adtak ki a legnagyobb európai klubokra építve. Ha valaki nagy Barcelona-, Arsenal-, vagy Juventus-rajongó, megvette a Club Football adott verzióját, és megkapta a klub lemodellezett játékosait, stadionját, kedvenceivel vehetett részt a hazai és európai küzdelmekben. Gondot csak két dolog jelentett. Az első talán a kisebb: teljes árú játékban mindössze egyetlen irányítható klub meglehetősen kevés, hisz néha még a legnagyobb rajongóknak is szüksége van változatosságra. A másik hiba már elég súlyos: a játékmenet évekkel volt elmaradva a FIFA- és a PES-sorozatok mögött, és ugyanez elmondható a labda fizikájáról, valamint a grafikáról is. A Codemasters fogadkozásai szerint a Club Football idén már mindenben képes lesz felvenni a versenyt a műfaj sztárjaival. A legfőbb újítást – az új klubcsapatok mellett – a Precision Trigger nevű gomb jelenti; ezt lenyomva a megszokott mozgásokból különleges manőverek lesznek.

Ez a kép a Manchester United-verzióból származik

Trackmania
Sunrise

Fejlesztő: Nadeo
Kiadó: Digital Jesters
Megjelenés: 2005. nyár

A francia Nadeo fél éve megjelent TrackMania című budget-játéka rengeteg rajongót szerzett magának alacsony árával, gépkövetelményével, és remek játékmenetével. A folytatás két dolgot elhagy a sikerreceptből (immár teljes áron jelenik meg, és a látványból ítélve nem fog neki ártani a combosabb gép), de megvan az esélye, hogy így is sikeres legyen. Lényegében a Sunrise is Stuns-klón, mint az előző számunkban bemutatott Crashday volt. Lesznek előre elkészített pályák, ahol lehet versenyezni, de a legtöbb időt mindenki a pályaszerkesztővel és az akár 16 fős online futamokkal fogja eltölteni. A pályaszerkesztőben száznál is több ugratót és akadályt találunk, elkészült műveinket pedig beépített fájlcserélő segítségével oszthatjuk meg a világgal. Tulajdonképpen minden a helyén van, a Crashdaynek azonban van egy nagy előnye a Sunrise-zal szemben: itt ugyanis nemhogy nem törnek az autók, de nem is ütköznek, hanem adott esetben simán átmennek egymáson, ami a multiplayer versengések szempontjából nem jó hír.

The Roots

Fejlesztő: Tannhauser Gate
Kiadó: Cenega
Megjelenés: 2005. február

A japán stílusú RPG-k igen ritkák PC-n, különösen igaz ez az eredeti, nem a konzolos megjelenés után évekkel átírt játékokra. A Roots végre ilyen játék lesz; kidolgozott személyiségű karakterekkel haladhatunk előre a megszabott úton, miközben halálra tápoljuk és minijátékokkal szórakoztatjuk magunkat. A megmentendő világot Loreth-nek hívják, a támadó gonosz erők kilétét egyelőre nem fedték fel, csak annyit tudunk, hogy hősünknek, Yannak kell Őrzővé válnia, és megmentenie Loreth hat szent fáját. A harc valós időben zajlik, karaktereinket szabadon irányíthatjuk a csatatéren, és rengeteg támadást vethetünk be a száznál több különféle ellenféllel szemben. Összesen 70 varázslatot és 50 speciális támadást tanulhatunk meg, melyeket kifejlesztés után bármelyik csapattagnak odaadhatunk, így mi alakíthatjuk ki a stratégiánkat. Rengeteg érdekes helyszínt ígérnek a fejlesztők, például démoni erődöket, másik dimenziókat, repülő szigeteket és Loreth poklát is.

Vissza a természetbe

Lehet, hogy az nem egy ent volt, mindenesetre kivégeztük

Miami Vice

Fejlesztő: Atomic Planet
Kiadó: Davilex
Megjelenés: 2004. december

A nyolcvanas évek legkeményebb tévésorozata végre (?) feltűnik a monitorokon is! A széria rajongói (mind a hárman...) remegve várhatják a játékot, hiszen az olyan lesz, mint egy elveszett rész a sorozatból. Minden itt lesz Don Johnson és Philip Michael Thomas nevetséges ruháitól kezdve a kolumbiai drogdilereken át a „nagyszerű" főcímzenéig. A játékmenet nem tartalmaz autós részeket, csak gyalogosan irányíthatjuk két derék rendőrünket. Hőseink sorozatbéli fegyverei – egy pisztoly, illetve egy shotgun – mellett 12 más pusztító eszközzel is felszerelkezhetünk a mesterlövészpuskától kezdve az Uziig. A program legegyedibb része talán az lesz, hogy bármikor válthatunk a két szereplő között. Ezt egyrészt logikai fejtörők során kell megtennünk, másrészt a csatákban is hasznos lehet: ha ugyanis egyik emberünket sarokba szorították, a másikra átváltva kiszedhetjük a kulimászból.

Csak mondják a magukét...

„Rendkívül büszke vagyok a Doom 3-ra. Úgy gondolom, hogy ez a legjobb játék, amit valaha készítettünk, felülmúlta minden várakozásomat. Ez elcsépelt frázis ugyan, de ezúttal tényleg igaz – megvoltak az elképzeléseim, hogy az általam írt technológiával milyen játékot fogunk alkotni, és ezeknél egyszerűen jobb lett. Úgy gondoljuk, sokaknak fog tetszeni."

John Carmack
programozó, id Soft

„Remélem a Psychonauts megváltoztatja az emberek elvárásait a játékokkal szemben, főként az eredetiséget és a sztorit illetően. Mindenki azt mondja, hogy a játékosoknak nincs szüksége sztorira, de ez csak azért van, mert eddig csak rossz történetekkel találkoztak. Remélem mindenki felismeri, hogy mi jó történettel álltunk elő, amelyet lehet élvezni."

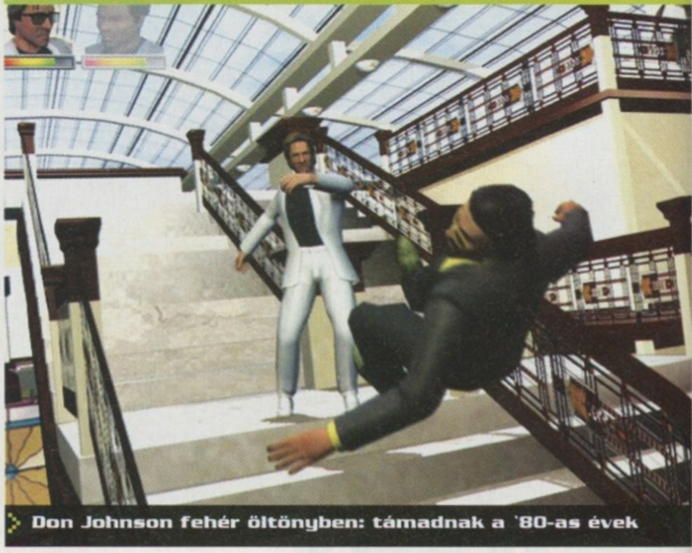
Tim Schafer
designer, Double Fine

„Az életkor szerinti játékosztályozási rendszer tulajdonképpen marketingeszköz, mert a gyerekek imádják, amit a tiltás ellenére kipróbálhatnak. Az interneten nem is lehet betartani ilyen szabályokat, a boltok pedig nem tartják be őket. Ezek a megszorítások csak azt jelentik, hogy a kiadók megszabadulnak a felelősségtől – de persze ezek betartását senki nem ellenőrzi. Ezt érvként használni igen komolytalan dolog."

Jack Thompson
ügyvéd, a Manhunt gyilkosság felperesének képviselője

„Abszolút lelkesek vagyunk a Neverwinter 2-vel kapcsolatban. Hihetetlenül irigyeltem a BioWare-es srácokat, amikor még '97-ben kitalálták a koncepciót, és lehetőséget kaptak a program elkészítésére. Így tehát nem lehet csodálkozni, mennyire boldoggá tesz mindenkit az Obsidianban, hogy mi készíthetjük a második részt. Ahogy nézem egyébként, most ők irigykednek, alig várják, hogy elkészüljünk az első játszható verzióval!"

Feargus Urquhart
designer, Obsidian



Don Johnson fehér öltönyben: támadnak a '80-as évek

Best of

toplisták

Sokan hiányoltátok kedvenc újságotokból a toplistákat. Az olvasó szava számunkra szent, ezért ezentúl havi egy oldalt szentelünk ennek a témának. A PC Guruban legjobb értékelést kapott játékok, és személyes kedvenceink listája mellett eladási toplistákat is találhattok itt a világ minden tájáról.

★ új a listán ▼ hátrébb a múlt havihoz képest ▲ előrébb a múlt havihoz képest ■ tartja a múlt havi helyezést

aktuális kedvenceink

ajánljuk még: Codename Panzers, Far Cry, Silent Hill 4, Thief 3

Doom 3

fejl.: id ért.: PC GURU 2004/10 92%

Az év legjobban várt FPS-e végre megérkezett! A lélegzetelállító grafikájú horror FPS-ben szerencsére nem kellett csalódnunk, így bátran kijelenthetjük, hogy az id ismét felejthetetlen játékot alkotott.

The Sims 2

fejl.: Maxis ért.: PC GURU 2004/10 95%

Soha nem gondoltuk volna, hogy egy szappanopera-szimulátor mellett órákat fogunk eltölteni. A Sims 2 azonban minden képzeletünket felülmúlta, így nem véletlen, hogy feliratkozott kedvenceink közé.

Armies of Exigo

fejl.: Black Hole ért.: még nem jelent meg

A kis hazánkban készült játékokat mindig szívügyünknek tekintettük. Nincs ez másképp az Exigóval sem, melynek bétájával töltött napok mindegyikünket meggyőzték arról, hogy a Black Hole játéka az év egyik legjobbja lesz.

Best of Sasa

további kedvenceim: Pirates! (C64), Grim Fandango, Command and Conquer: Red Alert, Prince of Persia

Halo

fejl.: Bungie megjelenés: megjelent

A játék, amelyet már vagy 20-szor végigjátszottam de képtelen voltam megunni. Egyedülálló AI-ja, vezethető járművei, nagyszerű története és az Xbox-verzió kooperatív módja a halhatatlanok közé emelte.

Quake

fejl.: id megjelenés: megjelent

A világ első teljesen 3D-s FPS-e kitörölhetetlen nyomokat hagyott életemben. A fantasztikus egyjátékos küldetések és a több napon át tartó multiplayer csatározások örökre emlékezetesek maradnak.

Dungeon Keeper

fejl.: Bullfrog megjelenés: Megjelent

"Gonosznak lenni jó!" hirdette Peter Molyneux játékának a szlogenje. Sokáig úgy tűnt, sosem fog elkészülni. Aztán jött, látott és győzött, megannyi álmatlan éjszakát, és elhalasztott főiskolai vizsgákat okozva.

top 10 – PC GURU top 10

Prince of Persia

PC GURU No1

			PC GURU értékelés
■	Prince of Persia	2004/01	96%
■	Unreal Tournament 2004	2004/05	96%
■	Knights of the Old Republic	2004/01	96%
★	The Sims 2	2004/10	95%
▼	Beyond Good and Evil	2004/01	94%
▼	Far Cry	2004/04	93%
★	Doom 3	2004/10	92%
▼	Battlefield Vietnam	2004/04	92%
▼	Codename Panzers	2004/06	91%
▼	Thief: Deadly Shadow	2004/06	91%

top 10 – USA top 10

Doom 3

USA No1

			PC GURU értékelés
★	Doom 3	2004/10	92%
▲	The Sims Deluxe	2000/04	94%
▲	Rise of Nations	2003/07	89%
★	Zoo Tycoon Collection	-	-
★	The Sims Double Deluxe	2000/04	94%
▲	Age of Mythology	2002/12	97%
▲	The Sims: Superstar	2003/07	88%
▼	Flight Simulator 2004	2003/08	88%
★	Halo	200310	93%
▼	Far Cry	2004/04	93%

top 10 – Németország top 10

Beyond Divinity

D No8

			PC GURU értékelés
■	Codename: Panzers	2004/06	91%
★	Joint Operations	2004/08	80%
★	Spellforce: Breath of Winter	2004/09	88%
★	The Sims Deluxe	2000/04	84%
★	Flight Simulator 2004	2003/08	88%
▲	Far Cry	2004/04	93%
▼	Thief: Deadly Shadow	2004/07	91%
★	Beyond Divinity	2004/09	82%
★	Splinter Cell: Pandora T.	2004/05	94%
★	Spellforce	2004/02	89%

top 10 – Anglia top 10

Ground Control 2

GB No6

			PC GURU értékelés
★	Doom 3	2004/10	92%
★	Championship M. 03/04	-	-
★	The Sims Triple Deluxe	2000/04	94%
▲	CSI: Dark Motives	2004/06	72%
▼	Soldiers: Heroes of WW 2	2004/08	91%
▲	Far Cry	2004/04	93%
▼	Joint Operations	2004/08	80%
★	CS: Condition Zero	2004/05	65%
▼	Ground Control 2	2004/08	85%
■	Thief: Deadly Shadows	2004/07	91%

PC-s verziót akarunk!

Starcraft: Ghost

A taktikus, lopakodós és stratégiai jegyeket magán viselő akciójáték az E3-on nagy kedvencünkké vált. Adaptációt!!!

Metal Gear 3

Hideo Kojima legendás sorozata idén a harmadik részéhez ér, ami a látottak alapján az év egyik legjobb játéka lesz.

Fable

A Peter Molyneux bábáskodása mellett készülő RPG állítólag forradalmasítani fogja a műfajt. Reméljük, PC-n is.

Paparazzi

Japánból indult az Amerikát nemrégiben megfertőző hobbi, mely a cosplay nevet viseli. Ez lényegében abból áll, hogy a rajongók magukra öltik az általuk kedvelt karakterek ruháit – ők ettől boldogok, mi pedig jókat kacaghatunk a 120 kilós Lara Croftokon… A legmegszállottabbak alkotásai közül válogattunk most egy jót, egy gyengét, illetve egy minősíthetetlent.

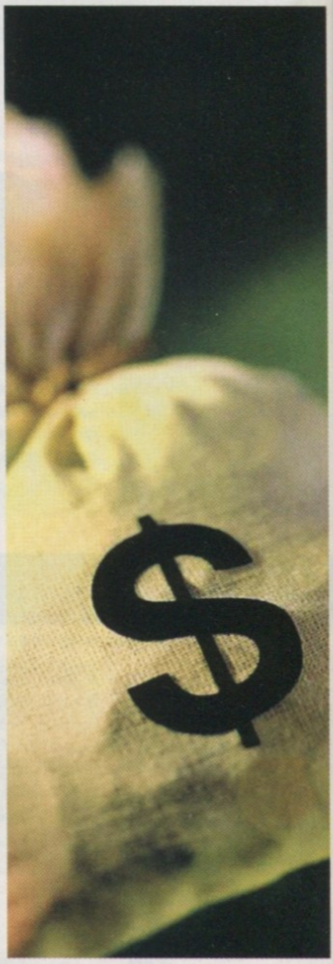
1.kép – Első pillantásra fel lehet ismerni Chun Lit a Street Fighter sorozatból, jobb, mint a filmben!

2.kép – Kitana (Mortal Kombat) kicsit meghízott, ráadásul az eredetinek valószínűleg nem papírból voltak a legyezői…

3.kép – Ez elvileg Makie a Wicked City nevű japán játékból, de szerintünk inkább Kozsó és Jacko szerelemgyereke.

Electronic Arts terjeszkedés

Az Electronic Arts rohamosan terjeszkedik, ezt látják a fejlődés felé vezető útnak. Idén már megvásárolták néhány konzolos fejlesztőcsapatot, és exkluzív kiadási szerződéseket kötöttek több másikkal, ám most PC-s cégekkel is szorosabbra fűzték kapcsolatukat. Az első a Far Cry-jal bemutatkozó német Crytek volt, akiknek következő játékait az EA adja ki. Már el is döntötték, hogy sorozat lesz, melyet a CryEngine egyre újabb verziói fognak hajtani (nem esett róla szó, de valószínűleg FPS lesz a program).
A másik hír sokkal nagyobb kaliberű: az EA szőröstül-bőröstül megvette a Criteriont! Ezzel nem csak a Burnout sorozat, illetve a Black jogait szerezték meg, de a RenderWare nevű middleware-t is. A RenderWare tulajdonképpen általános engine, melyet több mint 500 játék használ. A legnagyobbak közé tartozik a GTA- a Tony Hawk-széria, a The Movies, a THQ gyerekprogramjai vagy éppen a Sega sportjátékai. Az eddigi rendszer szerint, aki licencelte a programot, annak egy összeget kellett fizetnie (a teljesen csupasz alapverzió 70000 dollár, de extrákkal – fizika, AI, audiorendszerek – ez többszörösére is felmehet), az eladott példányok után már nem járt pénz. Kérdéses, hogy az angol cégért 48 millió dollárt fizető EA változtat-e ezen, vagy marad minden a régiben – azt már mindenesetre bejelentették, hogy a RenderWare továbbra is nyitva áll mindenki előtt. Az EA számára a legfontosabb a RenderWare 4.0, amely a következő generációs konzolokra történő fejlesztést teszi könnyebbé, így az EA továbbra is kiadhat minden játékot minden platformra.
Ezzel még mindig nincs vége, az óriáscég legújabb célpontja az Eidos, amelyért állítólag 300 millió dollárt ajánlottak. Ennél több pénze legfeljebb a Microsoftnak vagy a Sonynak lenne, kérdéses, hogy ők meg akarják-e venni a rossz passzban levő, de értékes címekkel (Tomb Raider, Commandos, Championship Manager, Deus Ex, Thief) rendelkező vállalatot – persze csak akkor, ha az EA ajánlatáról szóló hír igaz.



Sikerek után

Az idei év egyik legjobb FPS-e kétségtelenül az Unreal Tournament 2004 volt. Most felkerestük a készítőket, hogy a játék sikeréről tegyünk fel kérdéseket. Ezekre CliffyB, a játék vezető designere válaszolt.

PC Guru: Visszatekintve az UT 2004-re, mi az, amivel a leginkább elégedettek vagytok, és mit változtatnátok meg, ha erre lehetőségetek nyílna?
CliffyB: Leginkább a járművekkel, ezeknek a játékmenetbe építésével vagyunk megelégedve. Szórakoztató módon akartunk változtatni a formulán, és úgy érzem, sikerült igen király masinákat alkotni. Tulajdonképpen egyetlen dolgon változtatnék, mégpedig azon, hogy az Onslaught játékmódban milyen nehezen lehessen visszajönni a tönk széléről. Netes játékban minden kaotikus: az emberek gyors ütemben szállnak ki és be a játékba, a pingek széles skálán mozognak, túl könnyen lehet fordítani a helyzeten – LAN-on pedig kissé túl nehezen, ott túl hamar eldől a küzdelem.

PC Guru: Mi volt számodra a fejlesztés legnagyobb tanulsága?
CliffyB: Ismét a járművekre utalnék: pusztán azzal, hogy belerakunk néhány gépet a játékba, még nem tudtuk le a feladatot. Az a legfontosabb, hogy miként egyensúlyozzuk ki a dolgokat, hogy gyalogosan is élvezetes maradjon a játék, de megérje járműbe is ülni. Ezért a legtöbb gépnek van valami hátránya, könnyen sebezhető pontja.

PC Guru: Mik voltak az előzetes elvárásaid a játékkal szemben, és sikerült-e ezeket beteljesítenie az UT 2004-nek?
CliffyB: Az UT 2003 jó volt, de tudtuk, hogy jobb is lehetne – tudtuk, hogy fantasztikusat is tudunk alkotni, nem „csak" jót. Ez volt a célkitűzés az UT 2004 előtt, és úgy gondolom, ezt sikerült is elérnünk – és az idő is minket igazol, naponta több ezren, tízezren játszanak az UT 2004-gyel.

PC Guru: Korábban is kérdeztünk már a következő Unreal Tournamentről, tudsz már valamit mondani róla?
Cliffy B.: Igen: dolgozunk rajta! (nevet) Kiadót váltottunk, és keményen munkálkodunk a következő részen.

CD GALAXIS

PC / PS 2 / PS ONE / X-BOX / GAMECUBE JÁTÉKPROGRAMOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK – DVD FILMEK – MULTIMÉDIA – SIKERKÖNYVEK

NYÁRI ÚJDONSÁGOK ÉS AKCIÓK!

9 990,- D-Day + Afrika Korps
12 990,- Sims 2*
10 990,- Doom 3
9 990,- Panzers

7 990,- Pokoli szomszédok 2
3 990,- Heroes of M&M 4
6 990,- Heroes of M&M 4 csomag
3 990,- WarCraft 3
3 990,- WarCraft 3 Frozen Throne

3 990,- Sim City 4
3 990,- Need for Speed HP 2
2 490,- Colin McRae Rally 3
1 990,- Heroes of M&M 3 csomag
1 990,- Might & Magic 9
1 990,- Cossacks

Afrika K vs Desert Rats 4 990
Afrika K vs DR + D-Day ...9 990
Age of Empires Gold 2 490
Age of Wonders Shadow 4 990
Alias 9 990
Aliens vs Predator Gold ..1 690
Aliens vs Predator 2 ....1 990
Aliens vs Pred 2 Primal ...1 990
Anno 1503.......3 990
Antant 4 990
Arcanum 1 690
Atlantis 2.......1 990
Átok - Izisz szeme 4 990
Battlefield 1942 ....3 990
Battlefield Vietnam 11 990
Beyond Good & Evil 2 490
Bionicle.......3 990
Black and White 3 990
Blitzkrieg: Burning Hor ...6 990
Blood Omen 2 ....1 990
Breed.......5 990
Broken Sword 2 ....1 990
Broken Sword 3 ....3 990
C&C Renegade.......3 990
Call of Duty Év játéka 9 990
Capitalism 2.......2 990
Carmageddon TDR 2000 .1 990
Catwoman.......11 990
Champ Manager 3.......1 990
Chessmaster 9000 ....2 490
Chicken Shoot 2.......1 990
Civilization 3.......3 990
Civilization 3 Conquests .3 990
Claw 1 990
Colin McRae Rally 2.......1 990
Colin McRae Rally 3.......2 490
Colin McRae Rally 04.....10 990
Commandos.......1 990
Commandos Call of Duty 1 990
Commandos 2.......1 990
Commandos 3.......6 990
Cossacks.......1 990
Cossacks Back To War ...2 990
Counterstrike Con. Zero..6 990
CSI: Helyszínelők.......2 490
CSI 2: Dark Motives 9 990
Csendes-óceán hősei......3 990
D-Day 6 990
D-Day + Afrika K vs DR ...9 990
Dead Man's Hand.......4 990
Delta Force Black Hawk .6 990
Delta Force BHD Team 6 990
Desperados 1 990
Deus Ex.......1 990
Deus Ex 2: Invisible War .6 990
Diablo.......1 690
Diablo 2 +Lord of Destr ...3 990
Die Hard Nakatomi Plaza.1 990
Disciples 1 Gold.......1 990
Disney játékok: 990-től
Doom Collector's 3 990
Doom 3.......10 990
Drakula 2 ....1 490
Dungeon Siege.......2 490
Emperor: Rise of M.K. 1 990
Empire Earth 2 990
Empire Earth Gold 5 490
Enigma Rising Tide*.......1 990
Etherlords.......1 990
Europa Universalis 1 490
Fate of the Dragon 1 990
Far Cry (CD).......7 990
Fire Chief 2 990
Flanker 2.0.......1 690
Flight Simulator 98 ....2 490
Freedom Fighters 3 990
Frontline Attack 1 990
Fritz 7 Sakkszimulátor.....4 990
Gangland 5 990
Gorky Zero.......1 990
Gothic 2 ....7 990
Grandmaster Chess.......1 990
Grand Theft Auto 2 ....1 990
Grand Theft Auto 3 ....4 990
GTA Vice City 7 990
Ground Control 2.......9 990
Haegemonia 3 990
Haegemonia Solon 3 990
Haegemonia + Solon 6 990
Half Life (Steam-re nem) .1 990
Half-Life pack (St. nem)...4 990
Harci Szekerek 4 990
Hard Truck.......2 990
Harry Potter 3 Azkaban .11 990
Harry Potter Kviddics 3 990
Heroes 3 Complete*.......1 990
Heroes 4.......3 990
Heroes 4 Gathering St 2 990
Heroes 4 Winds of War....2 990
Heroes 4 Complete 6 990
Hidden & Dangerous 2 ....6 990
Hitman.......1 990
Hitman 2.......2 490
Hitman Contracts.......9 990
Hold hadművelet 1 490
Homeworld 2 ....6 990
House of the Dead 2 ....1 990
Hulk.......2 990

IL-2 Sturm: Forgotten B ..3 990
Imperium Galactica 2.......990
Industry Giant 2 ....1 990
Industry Giant 2 küldet....1 990
Jagged Alliance 2 Gold ...1 990
James Bond: Nightfire 3 990
Joint Operations 10 990
Judge Dredd.......4 990
Jurassic Park Op. Gen 1 990
Kelták királya.......2 990
Knightshift.......4 990
Knights & Merchants.......990
Knights & Merchants 2* ..1 990
Korea.......2 990
Légió 2 990
Lionheart 3 990
Links 2003 ....2 490
Lock On 4 990
Lord of the Rings (Viv.) ...2 990
Lords of Everquest 2 990
Lords of the Realm 3 ....6 990
Mace G: Bounty Hunter...4 990
Manhunt.......5 990
Max Payne 2 ....5 990
MechWarrior 4.......2 490
Medal of Honor.......3 990
Megarace 3 ....1 990
Midnight Club 2.......4 990
Midtown Madness 2.......2 490
Might and Magic 7.......1 990
Might and Magic 9* 1 990
Mortal Kombat 4.......1 990
Motocross Madness 2 .....2 490
Myst Uru: Ages B Myst....2 990
Nagy Balhé 990
Nagymester 2 990
NBA 2003 ....3 990
Need for S Hot Pursuit 2 .3 990
Need for Speed Underg.11 990
Neverwinter Nights 3 990
Nw N.: Sh. of Undrentide.3 990
Nw N.: Hord. Underdark ..3 990
No Man's Land 1 990
No One Lives Forever......1 690
No One Lives Forever 2...2 990
NOLF: Contract JACK 4 990
Northland* 1 990
Operation Flashpoint cs..5 990
Painkiller.......7 990
Pandora's Box.......2 490
Panzer General 3D Sc.E ..2 490
Panzers 9 990
Patrician 3.......1 990

Pirates of the Caribb'n.....2 490
Pharaoh+Cleopatra.......1 990
Platoon.......2 990
Pokoli Szomszédok 3 990
Pokoli Szomszédok 2. .....7 990
Port Royale.......2 990
Postal 2 ....1 990
Project IGI 2.......2 490
Pure Pinball*.......1 990
Railroad Tycoon 3.......5 990
R. Six 3: Raven Shield.....2 490
R. Six 3 küld: Athena Sw.4 990
Rainbow Six 3 Gold 6 990
Rally Trophy 1 990
Rayman 3.......2 490
Red Alert 2: Yuri's Rev 2 990
Restaurant Empire.......7 990
Return to Castle Wolf. 3 990
Runaway*.......1 990
Sacred.......6 990
Saga 1 990
Schizm 990
Seaworld Tycoon 2 990
Sega GT 1 990
Sega Touring Cars.......1 990

Settlers 4.......2 990
Settlers 4 Kiegészítő.......2 990
Settlers 4 Trójai Hadjárat 3 990
Settlers 4 +két küldetés...5 990
Shanghai 2nd Dynasty 1 990
Sheep 1 990
Shogun 3 990
Shrek 2.......9 990
Sim City 4 ....3 990
Sims + Livin' It Up.......7 490
Sims House Party 4 990
Sims Hot Date 4 990
Sims On Holiday 4 990
Sims Unleashed.......7 490
Sims Superstar 7 490
Sims Abrakadabra 7 490
Sims 2 (szept 17.).......12 990
Singles.......7 990
Soldier of Fortun. 2 Gold.3 990
Soldiers: Heroes of ww2 .9 990
Soul Reaver 2 ....1 990
Spellforce 7 990
Spellforce küldetés* 6 990
Spiderman The Movie 2...9 990
Splinter Cell.......2 490

Splinter Cell 2: Pand. T.* .7 990
Star Trek: Armada.......1 990
Star Trek: Away Team 1 990
Star Trek: Elite Force.......1 990
Star Wars Racer 3 990
SW: Force Commander .3 990
SW: Jedi Knight Gold 3 990
SW: JK Jedi Outcast......3 990
SW: JK Jedi Academy ...6 990
SW: Knights of Old Rep 6 990
SW: Phantom Menace ...3 990
SW: Rogue Squadron....3 990
SW: X-Wing Alliance......3 990
SW: X-Wing Collector....3 990
Starcraft és Brood War....1 990
Stronghold Crusader.......4 990
Sudden Strike 2.......2 990
SWAT 1+2+3 Elite 2 990
S.W.I.N.E. 2 990
Syberia.......2 990
Temple of Elemental Ev. .3 990
Terminator 3 ....3 990
Thief 3 ....9 990
Thing 1 990
Throne of Darkness 1 690
TOCA Race Driver.......2 490
TOCA Race Driver 2.......9 990
TOCA Touring Cars 2 ......2 490
Tomb Raider Chronicles .1 990
Tomb R. Angel of Darkn..7 990
Tony Hawk's Pro Skat 2 ..1 990
Tortuga 2 990
Total Club Manager '03....3 990
Traffic Giant Gold 990
True Crime.......9 990
Tropico.......990
Tropico 2 - A kalóz öböl ..3 990
Tyúkvadászat 2 ....1 990
UFO Aftermath 2 990
Unreal Tournament 2003.3 990
Unreal Tournam. 2004 ...10 990
Vészhelyzet 2 ....2 990
Vietcong.......4 990
Wanted Guns.......1 990
War and Peace 2 990
War of the Ring 4 990
Warcraft 3 ....3 990
Warcraft 3 Frozn Throne .3 990
Wizardry 8.......1 990
World War 3 990
Worms 2.......1 990
XIII 6 990
Zeus+Poseidon 1 990

INFO M@RKET

Őszi számítástechnikai kiállítás

2004. szeptember 11-19.

A BNV-vel egyidőben

www.infomarket.hu

Keress minket a B pavilonban!

Szoftver Áruház

a Blaha Lujza térnél

1074, Budapest,
VII. kerület
Dohány utca 64.

Telefon:
479-0933,
352-1250, 352-1253

Nyitva:
Hétfő-Péntek: 10-18h
Szombat: 10-13h

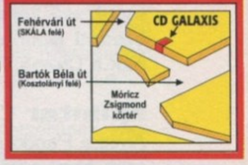
Szaküzlet

a Móricz Zsigmond körtérnél

1114 Budapest,
XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.

Telefon:
209-3606,
361-4061

Nyitva:
Hétfő-Péntek: 10-18h
Szombat: zárva



Csomagküldés!

MÁR MÁSNAPRA!

479-0933

vagy

www.galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Díja:
a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Internet Áruház!

Minden nap: 0-24h

PC játékok
Playstation 1 és 2,
XBOX, GCube és GBA
játékok és kiegészítők
PC multimédia programok
DVD filmek
Könyvek (Sci-fi, fantasy ...)

www.galaxisnet.hu

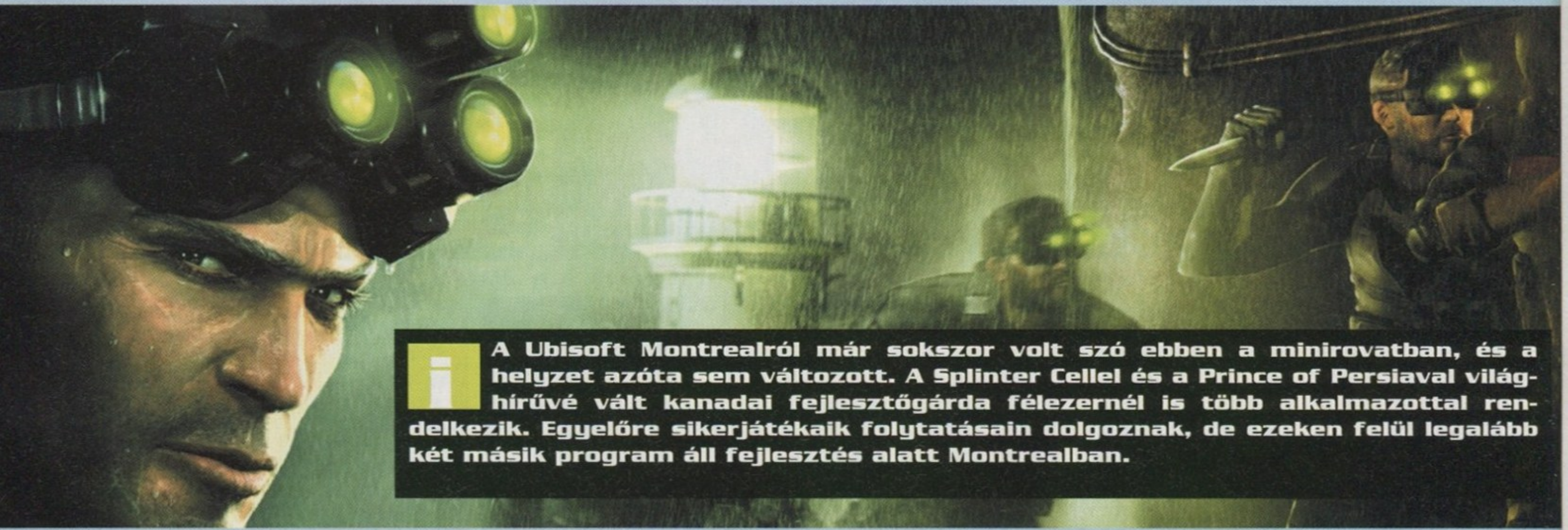
AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Araink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * – Hamarosan megérkezik – PIROS: Újdonságok / top akciók – ZÖLD / [magyar zászló]: magyar nyelvű játékok – LILA: DVD adathordozón

Káoszelmélet a gyakorlatban

Splinter Cell Chaos Theory

fejlesztő ubisoft montreal kiadó ubisoft web www.splintercell3.com



i A Ubisoft Montrealról már sokszor volt szó ebben a minirovatban, és a helyzet azóta sem változott. A Splinter Cellel és a Prince of Persiaval világhírűvé vált kanadai fejlesztőgárda félezernél is több alkalmazottal rendelkezik. Egyelőre sikerjátékaik folytatásain dolgoznak, de ezeken felül legalább két másik program áll fejlesztés alatt Montrealban.

Még fél év sem telt el a Splinter Cell második epizódja óta, és máris vészesen közeledik a harmadik rész megjelenése. Ez a részleteket nem ismerőknek túl gyors tempónak tűnhet, azonban azt is figyelembe kell venni, hogy a Pandora Tomorrow-t nem ez a csapat készítette; a montreali fejlesztők már közel két éve, az eredeti Splinter Cell befejezése óta dolgoznak a Chaos Theoryn.

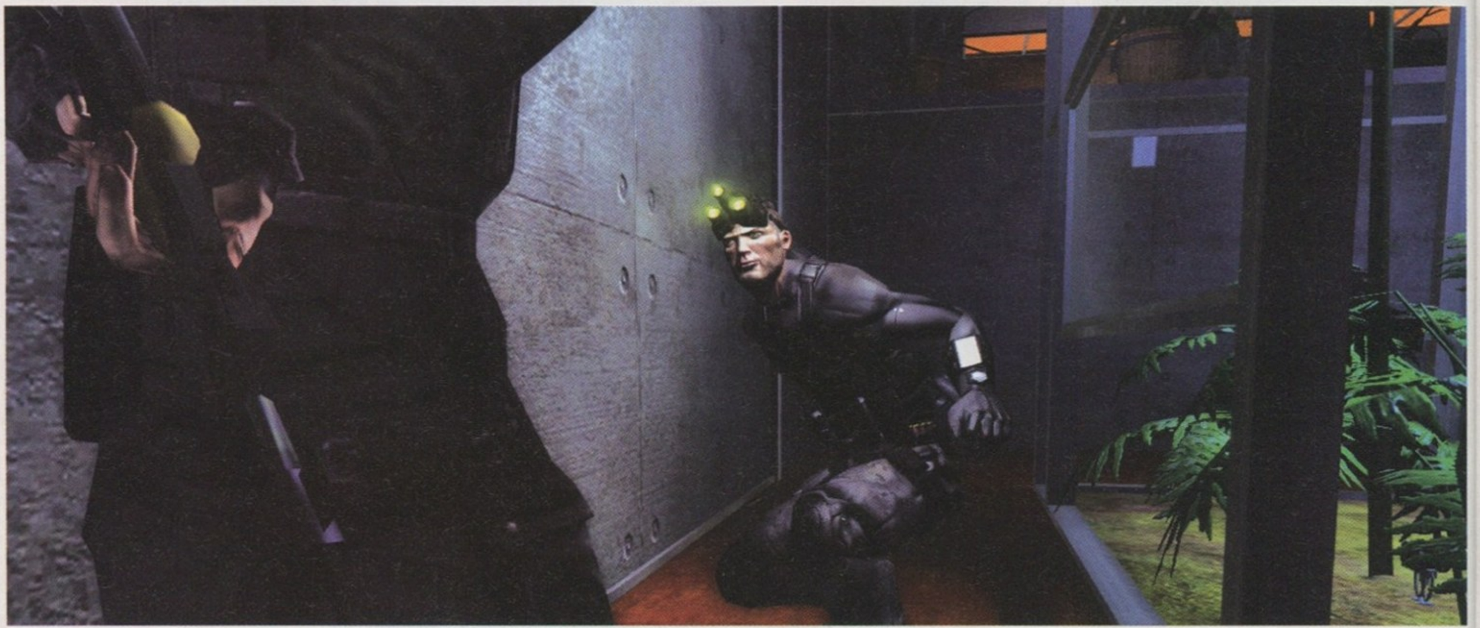
Splinter Cell 2.5?

Amíg a Pandora Tomorrow azon elv mentén készült, hogy a meglevő alapokra kell a lehető legjobb játékot elkészíteni, addig a Chaos Theory (egy ideig úgy volt, hogy ennek címe Splinter Cell 2 lesz, jelezvén, hogy ez az igazi folytatás) új alapokat jelent. Jószerivel mindent átalakítanak, megreformálnak, de legalábbis kibővítenek, amit az eddigi részekben láthattunk. Sam rengeteg új eszközt vethet be kalandjai során, miközben olyan új akadályokkal kell megküzdenie, mint a változékony időjárás, vagy az eddigieknél sokkal okosabb őrök. A játék stílusa persze nem változott: Sam Fishert, az NSA legjobb titkos ügynökét irányíthatjuk a Föld legveszélyesebb pontjain. A lopakodás, az ellenfelek csendes hatástalanítása, az észrevétlenül maradás továbbra is rendkívül fontos.

Csak csendben, csak halkan!

Az eddigi részekben jószerivel csak arra kellett vigyázni, hogy ne merészkedjünk világos területekre, húzódjunk meg a – sokszor általunk kreált – sötétségben. Ez természetesen továbbra sem változik, viszont ezúttal arra is oda kell figyelnünk, hogy Sam egyetlen pisszenés nélkül teljesítse feladatait. Az „árnyékoltságunkat" mutató mérce mellett a harmadik részben megjelenik két új kijelző is. Az egyikről azt olvashatjuk le, hogy milyen hangosak vagyunk. Hiába keltünk azonban nagy zajt, ez még nem jelenti feltétlenül azt, hogy lebukunk – minden attól függ ugyanis, hogy mekkora a háttérzaj, melynek mértékét leolvashatjuk a másik kijelzőről. Csak akkor vehetnek minket észre az ellenfelek hang alapján, ha a környezetünknél zajosabbak vagyunk. Egy zakatoló masinákkal teli gépteremben vígan lövöldözhetünk, még a szomszéd

> **"A kooperatív játékmód legalább olyan forradalmi lesz, mint a Pandora Tomorrow multiplayer újítása"**



> Néhány másodperc múlva véget ér egy keményen dolgozó őr karrierje

Sam tetszését nem nyerte meg az Ének az esőben ezen előadása

teremben sem fogják meghallani – viszont a csendes erdőben igen csak meg kell fontolnunk, hová lépünk, mit teszünk.

Több olyan helyszín is lesz, ahol – lévén megvilágított területekről van szó – csak a háttérzaj megnövelésével juthatunk tovább. Ha beindítunk egy szirénát (modern, tűzérzékelővel felszerelt épületekben erre kitűnően használhatók a füstgránátok), akkor odagyűlnek az őrök, és a hangzavarban eliszkolhatunk a hátuk mögött. Máskor éppen a természet siet a segítségünkre: a villámlás egyszerre lehet a lebukásunkat okozó fény forrása, vagy a továbbjutásunkat jelentő jótékony segítség. A villám egy pillanatra mindent megvilágít, és ha ez nem jókor következik be, óriási pácban találhatjuk magunkat (például ha a vaksötétet kihasználva éppen két őr előtt lopakodtunk el). A villámlást követő dörgés viszont tulajdonképpen azt jelenti, hogy rövid ideig bármit tehetünk, senki nem fog meghallani minket – akár gránátot is büntetlenül használhatunk.

Mivel a hangok ilyen fontossá váltak, a Chaos Theory fejlesztése során külön csapat dolgozott a hangrendszeren, a hangok leprogramozásán. A zajok realisztikusan terjednek, vékony falakon áthatolnak, kőépületben viszont csak az adott szobában hallhatók. Más a helyzet persze, ha egy ajtó nyitva van, mert a folyosókon egész messzire elhallatszik a kiáltás vagy fegyverdurranás. Minden felület más akusztikus tulajdonságokkal rendelkezik, a rendszer jóval bonyolultabb, mint az eddigi részek „ha üvegszilánkra lépsz, észrevesznek" megoldása.

Természetes akadályok

A harmadik rész nagy újításai közé tartozik az időjárás megnövekedett szerepe. Lesz szerencsénk esőhöz, viharhoz, ködhöz és nagy valószínűséggel hóförgeteghez is. Az időjárási effektek természetesen nem csak a szemnek jelentenek kellemes látványt, de a játékmenetre is kihatással lehetnek. Ha kitör a vihar, akkor például a villámlások a fent említett módon segítséget és halálos meglepetést is jelenthetnek, de ezzel még messze nincs vége az időjárás hatásainak. Amennyiben lehetőségük van rá, amint elered az eső, az őrök behúzódnak valami fedezékbe, alaposan megkönnyítve a dolgunkat. Jobban is teszik, ha szárazon maradnak, mert Sam elektromos bénítója halálos eszközzé válik, ha az áldozat csuromvizes, vagy éppen egy tócsában álldogál. A hóvihar és a köd az őrök –

Fenyegető árny közeleg

valamint Sam – látását akadályozzák, sokszor kell majd ezt kihasználni, egy-egy ködpamacsban kivárni, hogy az őrjárat elhaladjon mellettünk.

A pályatervezők nem csak az időjárási elemek bevezetésével próbálják változatossá tenni a Chaos Theoryt, hanem a sokféleképpen teljesíthető küldetésekkel is. Ugyan már a Pandora Tomorrow megjelenése előtt is nemlineáris bevetéseket ígértek, de ez az igyekezet abban a részben csak néhány pályán vált észrevehetővé. Ezúttal viszont a fejlesztők – akik, még egyszer kihangsúlyozzuk: nem azonosak a második epizód készítőivel – sokkal nagyobb erőfeszítéseket tesznek a linearitás elkerülésére. Az egyes küldetésekben kapott feladatokat több úton is teljesíthetjük, a legtöbb helyszínen Mathieu Ferland producer szerint teljesen eltérő útvonalakat választhatunk. A minden eddiginél nagyobb pályák sokkal több lehetőséget adnak, mint eddig, úgyhogy mindenki a maga szájíze szerint kalandozhat. Nem lesznek többé olyan területek, melyeken csak egyféle módon juthatunk tovább, és ha nem találjuk meg a pályatervező által megálmodott kiutat, mindenképpen halál jut osztályrészünkül. Az elsődleges feladatok mellett lesznek nem kötelező, de a későbbi helyzetünket megkönnyítendő másodlagos megbízásaink is.

Ha valaki a lopakodást tekinti életcéljának, mindenhol találhat zugokat, ahol megbújhat, csöveket, melyekre felcsimpaszkodhat, vagy olyan lehetőségeket, melyekkel elcsalhatja az őröket. Aki szeretné megbüntetni az ellenfeleket, megpróbálhat mindenkit kinyírni, erre rengeteg új eszköz áll rendelkezésre a késtől kezdve a gyanútlan őrök mélybe lökéséig. Mivel a pályákon többfelé lehet menni, az eddigieknél sokkal több scriptelt jelenetet rendeznek meg a fejlesztők – bármerre megyünk, mindenhol meg fogjuk kapni a szükséges információkat. Ráadásul e jeleneteket is többféleképpen rögzítették, így mindig a korábbi akcióinkra reagálnak a szereplők (pl. ha eltüntettünk az őrt egy ajtó elől, ez felmerülhet egy kilesett beszélgetésben, míg ha az ablakon keresztül másztunk be, erről nem esik szó).

Oroszos arcú áldozatunk bánhatja, hogy a kés bekerült a játékba, pedig a torka még épségben van

magyarázunk

Splinter Cell Chaos Theory

A legfőbb akadályt persze az ellenséges őrök fogják jelenteni, és az is természetesnek tekinthető, hogy az ő intelligenciájukon is sokat javítanak, sokkal emberibben fognak viselkedni, mint eddig. Az előző részekben, ha észrevették minket, utánunk jöttek, nagyjából egy percig kerestek, majd visszatértek az őrhelyükre, és ezzel ki is törlődött a memóriájuk. Most viszont emlékezni fognak ránk akkor is, ha feladták az aktív kutatást, és ismét visszaálltak posztjukra! Ilyen állapotban sokkal jobban fognak figyelni, mint addig, állandóan az árnyakat vizslatják, és minden zajra odafigyelnek – hiszen tudják, hogy valahol ott vagyunk a környéken. Ezúttal az őrök észreveszik nyomainkat is (a kilőtt fényeket, az elfújt gyertyákat), és ha ezekből túl sokat találnak (például egy folyosón minden izzót szétlőttünk), azonnal levonják a helyes következtetést: rosszakaró hatolt be a helyszínre. Ha megpillantanak minket, és megfelelő felszerelésük van, ellenfeleink rádión kérnek erősítést, a kevésbé felszerelt katonák pedig kiabálnak (itt jön ismét képbe a háttérzaj és a rendkívüli figyelemmel megalkotott akusztikai rendszer – ha mindez például egy hangos gyárban történik, a kiabálást csak néhány méteres körben fogják meghallani). Ezúttal „szerencsénk” lesz találkozni kisebb osztagokkal is, akik együttműködnek: az ígéretek szerint fedezik egymást, zárótüzet zúdítanak rejtekhelyünkre, hogy bekeríthessenek minket.

> A Ubisoft fejlesztői számára a legnagyobb elismerés az volt, amikor Hideo Kojima, a világhírű Metal Gear-sorozat alkotója kijelentette, hogy tetszik neki a Splinter Cell.

Hasznos holmik

Sam Fisher már eddig is igen impresszív arzenállal rendelkezett kémkütyük terén, de erre most rátettek még egy lapáttal. A legfontosabb új eszköz meglehetősen hétköznapi, az emberiség már évezredek óta használja: ez pedig a kés. Ezt kismillió módon használhatjuk fel, és ebből csak az egyik a mindenkinek azonnal az eszébe jutó torokelmetszés (ez akkor következhet be, ha hátulról elkaptuk az illetőt, és nem akarjuk a humánus tarkóütést választani). Ha igazán nagy gondban vagyunk, közelharcban is használhatjuk pengénket: odarohanunk ellenfelünkhöz, egy gyors szúrás a bordák közé, és készen is vagyunk. Kevésbé erőszakos felhasználási módja késünknek, hogy a puha anyagokat átmetszhetjük vele. Így bármikor készíthetünk hátsó bejáratot sátrakhoz, ajtó nélkül is behatolhatunk a papírfalú, régi stílusú japán épületekbe, és hang nélkül juthatunk át a szúnyogháló másik oldalára. A Chaos Theoryból kimarad a zárrobbantó ketyere, ezt is halefünkkel helyettesíthetjük: csak be kell feszíteni a kést az ajtó és a félfa közé, majd egy erős ütéssel fel is tárul a tovább vezető út – persze ez a megoldás rendkívül hangos, főként meneküléskor, vagy az esetleges hallgatóközönség semlegesítése után folyamodhatunk hozzá. További használati mód, hogy pengékkel kifeszegethetjük a kilőtt és falba fúródott kémkamerákat, a gondos gyűjtögetéssel tulajdonképpen végtelenszer használhatjuk fel ezt a szerkezetet. Ezúttal egyébként lehetőségünk lesz több kamerát is kilőni, és kapcsolgatni az adások között.

Hűséges puskánk, az SC20K is rengeteg fejlesztésen megy keresztül, rengeteg kiegészítővel szerelhetjük fel (a váltogatás a módok között hosszú másodperceket vesz igénybe). Az alap mód a gépfegyver – egyes lövéssel, rövid sorozatokkal vagy teljesen automata módban –, ehhez négy kiegészítőt szerelhetünk fel. Az első a korábbi részekből is-

> Antigravitációs csizmánk is van

A multiplayer fejlemények

A Pandora Tomorrow önmagában is nagyszerű játék volt, de közel sem töltöttünk volna vele annyi időt, ha nem lett volna benne a zseniális és forradalmi többjátékos mód. A négy főre korlátozott zsoldosok kontra kémek összecsapások hetekig hátráltatták a PC Guru elkészítését, nem is beszélve családi kapcsolatainkról... Nos, ebből – bármilyen furcsa – nem kapunk újabb dózist a Chaos Theoryban!

Nem kell persze elkeseredni, a montreali fejlesztők már két éve dolgoznak az új multiplayer módon. Ebben a kooperatív játékmódban két névtelen NSA-ügynök dolgozhat együtt. Nem csak véletlenszerűen összedobált pályákon dolgozik a duó: az egyjátékos móddal párhuzamosan zajló történetről van szó. Ott többször előfordul, hogy néhány kisebb jelentőségű feladatot idő hiányában nem ránk bíznak, főnökünk, Lambert csak annyit közöl, hogy azokat az ügyekre más ügynököket állított. Ezeket az ügynökök és ezeket a feladatokat fogjuk látni kooperatív módban, amelyben lesznek scriptelt jelenetek, átvezető animációk – tulajdonképpen egy második, kettesben játszható kampányról van szó.

Ezek a küldetések tulajdonképpen két dologban térnek el az egyjátékos módban látottaktól: az ügynökök lámpái kéken világítanak, illetve a főszereplők képesek együttműködni. Ha a két ügynök közel kerül egymáshoz, megjelenik egy kis ikon, és egy gomb lenyomásával megkaphatjuk az adott helyzetben előhozható közös mozgások listáját. Ezek közül egyelőre csak néhányat ismerünk: például azt, ahogy az ügynökök az egy ember számára túl magas falon jutnak át. Ahogy a a képeken is látható, az egyik ügynök bakot tart a másiknak, majd amikor az megkapaszkodott a fal tetejében, alul levő társa felmászik a testébe kapaszkodva. Arra is lehetőség van, hogy az egyik ügynök kötelet eresszen le társának (az E3-on bemutatott jelenetben ez egy irodaháznál történt meg, itt a kötél tartójának jobbra, illetve balra kellett húzódnia, hogy társát meg ne lássák az épületből). A sticky cam sokkal fontosabb lesz ebben a játékmódban, rengetegszer kell majd az egyik félnek az azon látott kép alapján segítenie éppen akcióban levő társát.

Ugyan ezzel a játékmóddal kapcsolatban még sok dolog nem tiszta (hány pálya lesz, lesznek-e csak itt használható eszközök a kötélen kívül), de biztos, hogy a Net-Z middleware használatával beépített chatelési lehetőséget, és javított hálózati kódot kapunk. Van egy tippünk, hogy a játék megjelenése után ismét veszélybe kerül a magazin megjelenése...

merős nagyobb kaliberű cső, melyből kilőhetjük a kémkamerákat és a sokkolót. A második egy támasz, amellyel a célzásunk válik sokkal pontosabbá. A harmadik kiegészítő shotgunná varázsolja derék fegyverünket, hatalmas tűzerőt biztosít, ráadásul jó nagy területet terít be. Az utolsó tüzelési mód mesterlövészpuskát farag az SC2OK-ból, amellyel eztán járműelhárító lövedékeket lőhetünk ki. Ez előrevetíti, hogy néhány alkalommal szembe fogunk kerülni különféle harci gépekkel is – mi már most lefogadnánk, hogy legalább egy helikopter szerepel majd a játékban, amelyből ki lehet lőni a pilótát... Ez a lövési mód azonban kitűnően alkalmazható egyszerű gyalogos ellenfelekre is. Nem elég, hogy a legdurvább páncélzaton is áthatol a lövedék, de még a vékonyabb falakat is át tudjuk vele törni. Így aztán nem kell várni a sarok mögött lapuló ellenfélre, hogy méltóztasson kinézni fedezékéből; egyszerűen kilőhetjük a falon keresztül!

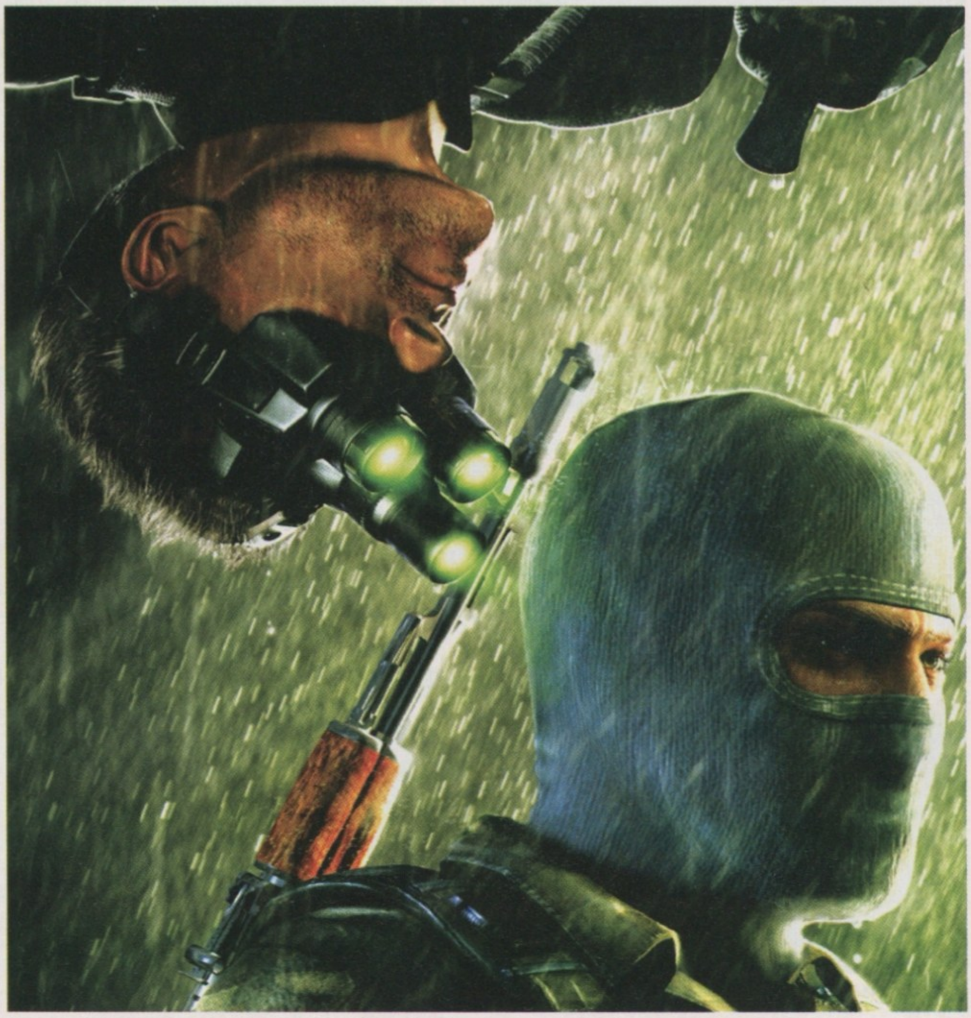
! A Pandora Tomorrow az egyik legnépszerűbb online játék Xboxon, megjelenése óta csak egy héten került ki a Top5-ből, naponta legalább tízezren játszanak vele.

Ezeken felül is lesznek még új eszközeink, például egy Wi-Fi palmtop, amellyel távolról lehet meghackelni a számítógépeket, akár úgy is, hogy azt éppen használják. Ha ezt megpróbáljuk, egy minijátékban dől el, hogy sikerült-e kinyernünk az információt, vagy kudarcot vallunk (ekkor a tűzfal érzékeli a támadást, és riadót fúj). Egy másik új, pisztolyra szerelhető szerkezet elektrosztatikus sugárnyalábot bocsát ki, amellyel az elektromos szerkezeteket zavarhatjuk meg messziről. Ez az eszköz körülbelül fél percre képes megzavarni a gépeket, így aztán sietnünk kell, miután felhasználtuk. Kiiktathatunk vele kamerákat, lekapcsolhatjuk a világítást, kinyithatunk elektromosan zárt ajtókat, vagy megzavarhatjuk a tévéadást. Utóbbi nem csak poénkodásra jó, ezzel a manőverrel elmozdíthatjuk a helyükről a tévét bámuló őröket.

Természetesen nem cipelhetünk minden felszerelést magunkkal, lesznek megszorítások. Ezúttal azonban nem a gép osztja ki a bevetésre vitt cuccokat, hanem mi állíthatjuk azt össze a küldetések előtt. Így akinek megtetszett a shotgun elsöprő ereje, mindig viheti hozzá lőszert, aki pedig inkább lopakodna, az az erőszakmentes eszközökből tankolhat fel.

Gyönyörűség

A Doom 3 végigjátszása után grafikai ingerküszöbünk alaposan megemelkedett, és sokkal nehezebben nyűgöz minket le egy-egy játék a látványvilágával, de a harmadik Splinter Celltől még így is leesett az állunk. Míg a Pandora Tomorrow nem sokban lett szebb, mint az első rész, addig a Chaos Theory fejlesztői a grafikán is rengeteget javítottak. Az eredeti Unreal motorból már nem sok minden maradt változtatás nélkül, ezúttal a legújabb effektekkel turbózták fel azt. A normal mapping csodákat tesz, de a leglátványosabb kétség-



> Már Japán sincs biztonságban Sam Fishertől

kívül a Ubisoft Montreal programozói által spectral highlightnak nevezett megoldás. Ez a már teleeffektezett textúrákra feszít rá egy újabb réteget, amely megadja, hogy milyen felületűnek tűnjön az adott objektum. Ezzel lehet például elkerülni a normal mapping nagy hátrányát, a műanyagszerűvé

> Látszik a fény az alagút végén

váló karaktereket, de ezt használják a vizes felületek megjelenítéséhez is. Amikor elered az eső, olyat fogunk látni, amit játék még nem nyújtott: karakterünk és a körülötte levő egész világ egyre nedvesebb lesz. A vizes fegyver Sam hátán csillogni kezd, a falakról apró patakok indulnak meg, hogy a földön kisebb-nagyobb tócsákban gyűljenek össze. A spectral highlight segítségével alakithatnak ki olyan látványt is, mintha egy falat nemrégiben festettek volna át, egy folyosót nemrég mostak volna fel, a deszkapadlón érintetlen lenne a lakkréteg, vagy mintha egy ruha tényleg bőrből lenne.

Karakteranimáció tekintetében a Splinter Cell mindig is az élen volt, de most egy lépéssel még tovább mentek. Nem csak rengeteg új mozdulatot adhatunk elő, de az eddigieket is feljavították – egy ellenfél megközelítésekor Sam mindig a célpontjára szegezi tekintetét, teste egyre feszültebbé válik, hogy még realisztikusabb legyen a látvány. Amikor megragadunk valakit, kifaggathatjuk – ez ugyan nem újdonság, de az már igen, hogy ezúttal szinte mindenkiből kihúzhatunk értékes információkat. Egy egyszerű őr lehet, hogy csak annyit tud mondani, hogy hányan vannak társai, vagy hol van az a szoba, amit keresünk, de egy magasabb beosztású fickó akár kódokat, jelszavakat is megoszthat velünk az életéért cserébe. Az új mozgások között az E3-as bemutatóban nekünk leginkább az tetszett, amikor Sam egy papírfalon átnyúlva ránt magához valakit, illetve amikor egy őrt úgy intézett el, hogy a kilátó pereméről lógva lerántotta a fenn sétáló szerencsétlent a mélybe. Sokan fogják értékelni a gyengébb ajtók berúgásának lehetőségét is: ha a nyílászáró mögött éppen áll egy ellenfél – erről a hőérzékelő szemüveggel győződhetünk meg –, ez a mozdulat nála azonnal ájulást vált ki.

A történet tovább hömpölyög, a Chaos Theoryval az első Splinter Cell trilógia lezárul. Várhatóan a következő generációs konzolokkal Sam is vissza fog térni, de ha várakozáson felül teljesít ez az epizód, lehet, hogy kapunk egy Pandora Tomorrow-szerű fél-folytatást. Mivel a második és harmadik rész történetét egyszerre írták, a Chaos Theory főbb szereplői megjelentek az előző epizódban is (például az ottani híradók alján futó szalaghírekben). Az ott épp csak feltűnő zsoldosvezér, Douglas Shetland lesz itt az egyik fő ellenfél, végső célunk pedig az lesz, hogy megelőzzük az Ázsiában kitörni készülő harmadik világháborút. A sztori egy japán titkosügynökség megalapítása körül alakul – ezt az ázsiai országok rossz szemmel nézik. Ennek a szervezetnek, az ISDF-nek a vezetője hackertámadást indít a japán tőzsde ellen, aztán az egészet Észak-Koreára keni. Emiatt Amerika megtámadja a kommunista országot, azok pedig válaszképp lerohanják déli testvéreiket. Ebbe a pattanásig feszült helyzetbe csöppenünk bele – ha elbukunk, atomháború tör ki. Az eddig nyilvánosságra hozott képeken látott pályák Japánban, Észak-Koreában, Peruban és New Yorkban játszódnak. Különösen utóbbi lesz érdekes, hiszen itt civilekkel is összetalálkozhatnánk – ha ez nem volna tilos. Természetesen nem is bánthatjuk őket, így elkerülésük igen nehéz feladat lesz.

A Ubisoft montreali csapata napjaink egyik legjobban teljesítő fejlesztőstúdiója, eddig még egyszer sem hibáztak. Úgy néz ki, ez továbbra is így lesz, mert mind a Prince of Persia 2, mind a Chaos Theory kiváló játéknak ígérkezik. Az új Splinter Cell megújul játékmenetében és grafikájában, és amit a többjátékos módban végigvisznek, ismét forradalminak tűnik – egyértelmű, hogy az év végi hajrá egyik biztos befutója a Splinter Cell: Chaos Theory lesz!

Grath

> Valami azt súgja, hogy Sam elment fürdeni

+ Teljesen megújult játékmenet. Remeknek ígérkező kooperatív mód

– Valószínűleg nem lesz lehetőség egymás ellen játszani. Nem tudni, lesz-e mindenre kiterjedő fizika

> **Összességében:**
Eleinte féltünk, hogy a második részt igen hamar követő harmadik Splinter Cell nem lesz képes elég újdonságot nyújtani – az alaposabb vizsgálat után azonban minden kétségünk elszállt.

A PC GURU legyen veled...
...minden hónapban!

Fizess elő még ma a PC GURU következő 12 számára mindössze 9 lap áráért - így 3 számot INGYEN adunk!

Érdemes előfizetned a PC GURU-ra, mert

- ✓ 25% kedvezményt adunk az utcai árhoz képest
- ✓ minden hónapban legalább egy teljes játékot kapsz
- ✓ nem maradsz le egyetlen számról sem
- ✓ nem érint a lap árának emelése!

5388 Ft megtakarítás!

Így rendelheted meg a PC GURU előfizetést:

- Levélben: egyszerűen csak töltsd ki a megrendelőszelvényt, és küldd vissza címünkre: PC GURU 1300 Budapest 3., Pf. 362.
- Telefonon: hívd a 06 1 888 3421, 06 1 888 3422 vagy a 06 1 888 3423-as telefonszámok bármelyikét
- Faxon: küldd el a megrendelőszelvényt a 06 1 456 6970-es számra
- E-mailben: írj nekünk a terjesztes@vogelburda.hu címre!

✓ Igen, megrendelem a PC GURU következő 12 számát **25% árengedménnyel** mindössze 16 164 Ft-ért!

Név:..

Postázási cím:...

Számlázási név:...

Számlázási cím:...

E-mail cím:..Telefonszám:................................

Születési dátum:..Foglalkozás:................................

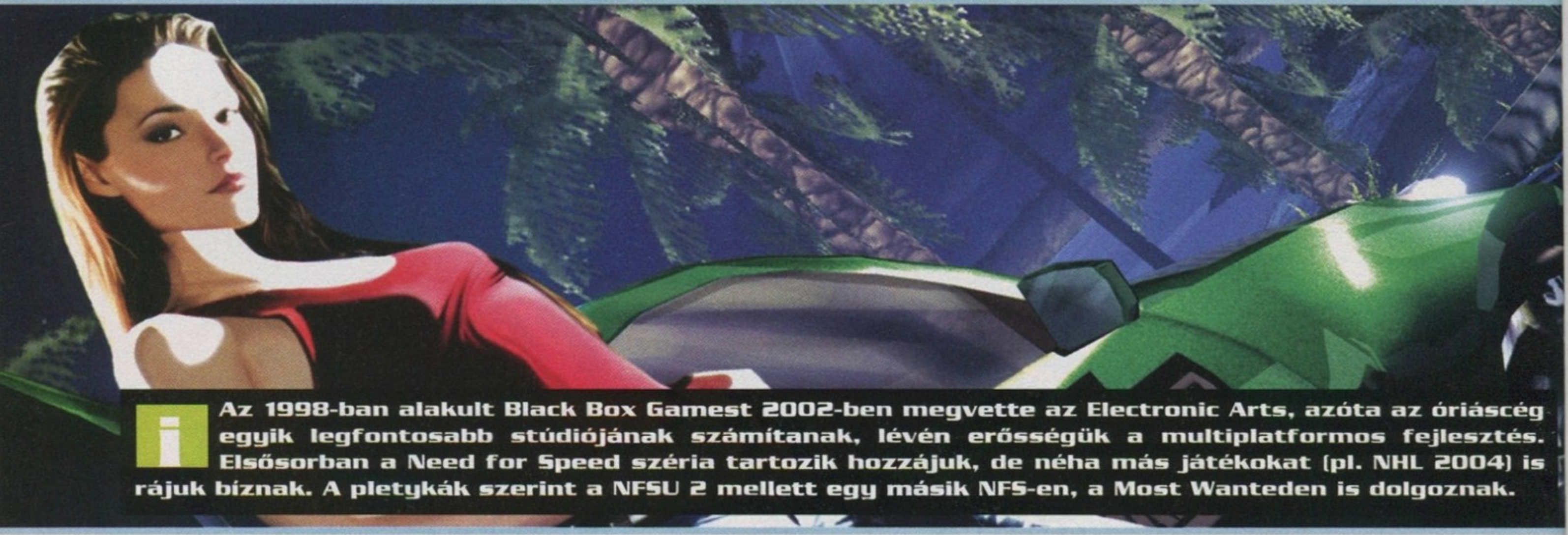
Fizetés módja: ☐ csekk (a kiadó biztosítja) ☐ átutalás

GURU0410E

Még mélyebben a tuningvilágban

Need for Speed Underground 2

fejlesztő ea black box **kiadó** electronic arts **web** www.needforspeed.com



i Az 1998-ban alakult Black Box Gamest 2002-ben megvette az Electronic Arts, azóta az óriáscég egyik legfontosabb stúdiójának számítanak, lévén erősségük a multiplatformos fejlesztés. Elsősorban a Need for Speed széria tartozik hozzájuk, de néha más játékokat (pl. NHL 2004) is rájuk bíznak. A pletykák szerint a NFSU 2 mellett egy másik NFS-en, a Most Wanteden is dolgoznak.

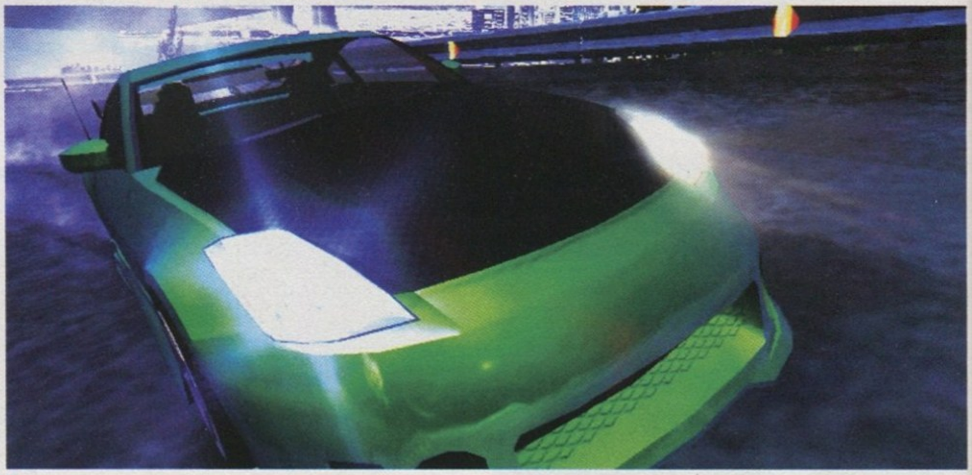
A Need for Speed széria első Undergroundjának több milliós eladott darabszámát figyelve biztosak lehettünk abban, hogy hamarosan érkezik a folytatás. Erre a stílust kedvelőknek már nem is kell sokáig várniuk, hiszen hónapokon belül kihajthatnak az éjszakai utcákra a kívül-belül feltuningolt csodajárgányaikkal, ahol vad száguldozás során mutathatják meg mindenkinek: ők a leggyorsabbak!

Tegyünk egy próbát!

Abban a szerencsés helyzetben vagyok, hogy az előzetest játszható verzió alapján írom, ami – igaz ugyan, hogy túl sok mindent még nem tartalmazott – tökéletesen alkalmas arra, hogy átadja azt a hangulatot, amely a második részt jellemezni fogja.

Az EA pontosan felismerte, hogy a sikerhez nem elég, ha az első Undergroundot egyszerűen leporolják, és apróbb átalakításokat végeznek rajta – profi módon szinte az egész játékot átszabták, így az embernek nincs az az érzése, hogy küldeteslemezt kap a pénzéért. Az eddigi lineáris játékmenet megszűnt, az előre meghatározott feladatok helyét a teljes szabadság vette át: akkor és olyan futamokon veszünk részt, amikor és amilyenen akarunk, de ha úgy tartja kedvünk, azt is megtehetjük, hogy csak a városban (amely a keresztségben a Bayview nevet kapta) császkálunk fel-alá. Az első rész 40 km-es úthálózata után most 200 km-nyi távot járhatunk be, amit öt kerületre oszt a program. A külvárosi dimbes-dombos tájon szerpentinek várnak ránk, míg a belvárosban hatalmas felhőkarcolók által szabdalt szűk utcákon folyhat a száguldozás, de akár az összekötő útként szolgáló autópályára is rákanyarodhatunk. A kipróbált demóban az öt városrész közül egy volt elérhető, ám ez is akkora volt, hogy jó időbe telt, míg az egészet bejártuk – és akkor még nem is említettem a titkos útvonalakat, és levágásokat, amik természetesen a versenyek során jönnek különösen jól, de emellett a pontszámításban is szerepük van, ugyanis a rövidítésekért jutalomban részesülünk (ahogy a csúsztatásokért és egyéb mutatványokért is). A versenyeket azonban ne úgy képzeljük el, ahogy az első részben megszoktuk, tehát hogy semmit sem kell értük tennünk, jönnek sorban – itt mi határozzuk meg a történéseket! A drift (farolgatás) és a drag (gyorsulás) játékmód, amelyek egyébként nekem a legjobban tetszettek, most is adott, de lehetőségünk van spontán csatákra is. Az ellenfelek cirkálnak a városban, és ha találkozunk velük, kihívhatjuk őket egy-egy menetre. Onnantól kezdve árkon-bokron át elkezdődik a hajsza. Tulajdonképpen mindent szabad: szembemenni a forgalommal (mondjuk autópályán ez kicsit necces…), vagy leszorítani a másikat; csak az a fontos, hogy ha ő van elöl, nem szabad tőle 300 méternél jobban lemaradni, mert akkor vége a dalnak. Ez igaz fordítva is: ha mi megyünk elöl, neki kell iparkodnia, hogy utolérjen minket, nekünk pedig minél jobban eltávolodni tőle. A másik két játékmódot fix helyszínen találjuk, ami a térképen villódzó szürke, illetve lila körrel van jelölve. Az előbbi az X Street nevet viseli, és abból áll, hogy a négyes mezőnyben egy parkolóházban kell helytállnunk. A pálya éles visszafordítókból és rövid egyenesekből tevődik össze, emiatt gyakoriak a test-test elleni küzdelmek. A másik versenyforma a Circuit Race: itt meghatározott útvonalat kell teljesítenünk, természetesen diszkísérettel. A három közül ez a legnehezebb, mert úgy kell ismerni a várost, mint a tenyeredet, hiszen ha vezetés közben fél szemmel a térképen kijelölt utat figyeled, biztosan felcsavarodsz egy fára, vagy egy szembejövő autóba kóstolsz bele. Arról nem is beszélve, hogy nem biztosan az a legrövidebb út, amit a térkép mutat, jó néhány helyen lehet szabályos előnyre szert tenni. Az ellenfelek nem csalnak úgy, mint az első részben (emlékezhetünk a 200 km/h-s sebességgel bevett hajtűkanyarokra…), reális verseny folyik, ők is ütköznek a forgalommal, kibillenthetők az egyensúlyukból, akár a falra is felkenhetők. További játékmódok a demóban nem voltak,

> **„Kismillió tuninglehetőség, új játékmódok, több kocsi és csalómentes online versenyek lesznek a NFSU 2-ben"**



> Vizes aszfaltban valószínűleg verhetetlen lesz az Underground 2

> A képeken ugyan nem látszik, de a második részben rengeteg civil lesz

de a hírek szerint hétféle versenyzési forma közül választhatunk majd. A rendőrök sajnos most sem kaptak helyet a játékban – ezzel szerintem óriási ziccert hagynak ki a fejlesztők, mert jó móka lenne, ha nem csak az ellenfelekre kellene figyelnünk, hanem a cirkáló rendőrautókra is.

Shopping City

Az autók közül a Mitsubishi Lancer Evo VIII-cal lehetett menni, ami mind irányíthatóságát, mind hanghatásait tekintve egészen jó. Ezt természetesen nem úgy kell érteni, hogy a fejlesztők visszatértek a Porsche Unleashed színvonalára, hanem az eddigi NFS-ek közül a jobbik fajtából való. A kameraállásokat azonban most sem vitték túlzásba, a műszerfalas nézet nagy szívfájdalmamra ezúttal is hiányzik, csak a szokásos nézetek közül választhatunk: első lökhárító, motorháztető, és a kocsin kívüli két hátsó, dinamikus látószög. Az autóválaszték viszont nagyszerű, a több mint 30 járgány közül bizonyosan mindenki megtalálja a neki leginkább tetszőt. Részletes listával sajnos nem szolgálhatok, az EA Gamesnél ezt hétpecsétes titokként kezelik, mindenesetre Subaru Impreza WRX, Nissan 350Z és Mazda RX-8 szerepelt az előzetes verzióban. Ezeken kívül csak márkák ismertek, konkrét típusok nélkül: Mitsubishi, Nissan, Mazda, Toyota, Ford, Volkswagen stb., tehát mindegyik közkedvelt tuningalap járgány.

A különböző fejlesztéseket ötféle, a városban szétszórt műhelyben végezhetjük el. Ezeket nem találjuk meg minden sarkon, abban a városrészben, amit ki tudtunk próbálni, mindössze három ilyen pont volt, de ha mondjuk a külvárosban jársz, jó pár kilométert kell autózni, míg egy műhelyhez érsz. A térképen ezek eltérő színekkel vannak jelölve, és ha már a közelben vagy, észre fogod venni a megfelelő színű világításról és feliratokról is. Az autóeladás, és -vétel a Car Lotokban történik, festeni és matricákat venni a Paint Shopban lehet, míg az optikai tuningcuccokat a Body Shopokban aggathatjuk rá négykerekűnkre. Ez utóbbi kategória tízféle alkatrészt foglal magában: első és hátsó lámpák, a két lökhárító, hátsó szárny, kipufogó, alsó neonok, levegőbeömlő a tetőn, motorháztető és felni – az első részhez képest kétszer akkora a választék! A belső tuningolást, tehát az alkatrészek cseréjét a Performance Shopban végezhetjük el, ahol több száz licencelt elemből állíthatjuk össze a nekünk tetsző szettet, növelve ezzel autónk erejét, nyomatékát, javítva felfüggesztését, csökkentve súlyát stb. Végül a Car Specialties Shopban az egyéb különlegességeket szerezhetjük be, mint például a hangrendszereket vagy a felfelé nyíló, ún. ollóajtókat.

> Majdnem lekoccoltuk a falat

Háromszög

Úgy látszik, az Underground sikere másokat is megihletett, mert az Electronic Arts mellett másik két fejlesztőcég is úgy gondolta, hogy elkészítik a saját, Halálos iramban ihlette játékukat. A Juiced Games programjának előzetes tesztjétől csupán egy lapozás választ el, viszont a Namco által készített Street Racing Syndicate-ről ez ideig viszonylag kevés hír látott napvilágot. Annyit lehet tudni, hogy 50 hivatalos autótípus fog benne szerepelni (törésmodellezéssel!), dinamikus forgalom, rendőrök, 790 milliárd (!) lehetséges tuningkombináció, és realisztikus fizika. Azért nagyon ne éljétek bele magatokat, szerintem ez túlságosan nagy falat lenne a kis Eutechnyx fejlesztőcsapatnak – mindenesetre legalább lesz némi egészséges konkurenciája a nagy Electronic Arts Need for Speedjének. Szeptember és november között mindhárom játék megjelenik (SRS, Juiced, NFS a sorrend), akkor feketén-fehéren kiderül, ki mennyi ígéretet váltott be!

Tasnádi Zoltán

+ Új rendszerű játékmenet, óriási város, lenyűgöző grafika, részletes tuningolási lehetoség, változatos autókínálat.

– Néhány megdöbbentően csúnya optikai kiegészítő, rendőrök és műszerfalas nézet hiánya.

> Összességében:

Az Electronic Artsnál pontosan tudják, mi a siker titka, és ezt a képességüket az Underground 2 esetében is kamatoztatni fogják.

> Belülről előzni szabálytalan, de egy ilyen autóra nem mernek dudálni

Halálosan halálos iramban

Juiced

fejlesztő juice games **kiadó** acclaim **web** www.juicedthegame.com

A Rage (eRacer, Rage Rally) és a Digital Image Design Limited (repülőszimulátorok garmadája) programozóiból verbuvált csapat egyaránt készít játékokat mindenféle platformra, illetve mobiltelefonokra.

Az NFS Underground sikerén felbuzdulva az Acclaim is elkészíttette a saját illegális gyorsulási játékát, és – remekül időzítve a megjelenést – két hónappal a nagy rivális előtt piacra dobja a Juicedet.

Garázs

A szeptember 17-én boltokba kerülő arcade autóversenyes programot volt szerencsém PS2-n tesztelni, és az a vélemény alakult ki bennem, hogy meglepően színvonalas munkát kapunk majd a pénzünkért PC-n, a játék jó néhány olyan elemet tartalmaz, amiket a játékosok eddig hiányoltak.

Az autóválasztékkal kapcsolatos meglátásom nem biztos, hogy egyezik a többség elvárásaival, de nekem sokkal jobban bejönnek a „földhözragadt" négykerekűek, mint az elérhetetlen kategóriába tartozó csodagépek. Persze itt is van Toyota Supra, Mitsubishi Lancer Evo VIII, Nissan Skyline GT-R, Subaru Impreza WRX Sti és egyéb álomautók, de olyan, a hétköznapi ember számára elérhető járgányok is szerepelnek benne, mint például a Vauxhall Corsa, a Fiat Punto, a Peugeot 206 GTI vagy éppen a Renault Clio Sport. A két véglet között is találunk érdekes és sokunkban minden bizonnyal kedves emlékeket ébresztő kocsikat (személy szerint én a Honda Prelude-del vagyok így, két évig volt ilyenem). Honda CR-X-et, Volkswagen Corradot, vagy 4-es Golfot bármikor láthatunk az utcákon, a különböző bemutatókon pedig törzsvendégnek számít a Honda Civic Type R, az Integra, az S2000, a Mitsubishi Eclipse, a többféle évjáratú Celica – és még hosszan lehetne sorolni, ugyanis összesen 49 autó szerepel a választékban (az előbb említetteken kívül Dodge, Ford, Mazda, Pontiac, Holden, és Chevrolet, mint márkák).

Ám mindez mit sem érne, ha a megvalósítás pocsék lenne. Szerencsére erről szó sincs (kisebb pontatlanságok azért előfordulnak: kipufogóvég rossz oldalon), mindegyik forma a valóságot tükrözi, nincs elnagyolás, torzítás, pontosan olyanok, amilyennek lenniük kell – műszerfal nélkül (mostanában ez tendencia, kevés játékban találunk használható belső nézetet, sajnos nem csak az arcade osztályban). Természetesen a legkülönfélébb tuning alkatrészekkel csinosíthatjuk kedvencünket, szerintem ebben is lekörözi a Juiced az Undergroundot! Nincsenek futurisztikus optikai elemek, amik már-már a giccs határát súrolják, egyszerű, de szép szárnyakat, beömlőket, lökhárítókat, felniket választhatunk, amelyek mind létező termékek, köztük az AEM, a Bridgestone, a Ferodo vagy a Konig. A belső fejlesztések (rugók, nitro, turbó) is a szolidságot tükrözik, ebben viszont az nem tetszett, hogy az alkatrészeket a karrier mód során az eredményeink alapján kapjuk, nem vásárlás útján.

A sérülésmodellezés egészen meglepő volt, hiszen a törések hiányára általában azt a választ kapjuk, hogy az autógyárak azt nem engedélyezik. A Juicedben ez is van (pontosabban csak horpadás), és nem csak külsőleg: simán tönkre tudtam tenni a felfüggesztést, a kocsi pedig szépen elhúzott az egyik irányba.

Játékmódok

Többféle, és elég részletes versenyzési forma áll rendelkezésünkre. A multiplayer mellett indulhatunk az arcade ligában, ahol a nyolc csoportra osztott autók közül választva Race, Sprint és Showoff viadalokon vehetünk részt. Az első egyértelmű: a nyolc részre osztott városban (az Underground 2-vel megegyezően ebben a játékban is egy nagy helyszín van) 4-4 körpályán, azok for-

> A verseny igen szoros, de csak azért, mert a nitrót még nem aktiváltuk

> Innen szép nyerni!

Egy ilyen járgányban minden lány megbámul minket

ditottjain, illetve A pontból B pontba zajló szimpla versenyek vannak. A résztávok hosszával nincs baj, különösen, ha hozzávesszük, hogy több kört kell megtenni – azzal már inkább, hogy a városban nincsenek levágási és kitörési lehetőségek, csak az adott útvonalon tudunk menni. A Sprint üzemmód megfelel az Undergroundban lévő Draggal (gyorsulási verseny): manuális váltóval kell a rövid szakaszon elsőként célba érni. Az irányítás kifinomultabb, nem „sínen" haladunk minimális korrekciókkal, akár kacsázhatunk is. Különösen az erősebb autóknál nehéz a váltás ütemére ráérezni, nagyon kicsi az a tartomány, ami az optimális sebességváltásba belefér, viszont a korai és késői kapcsolás nem jelent akkora hátrányt, mint az NFS-ben tapasztaltuk. A harmadik játékmód ügyességi feladatokból áll össze, a városban adott időn belül kell meghatározott pontszámot elérni, amit driftekkel, gyorsulással, 180 és 360 fokos fordulókkal, tolatás utáni irányba állással, megindulással (amiket filmekben szoktunk látni) és ezekhez hasonló mutatványokkal teljesíthetünk. Ez a rész nekem nagyon tetszett, sok feladat van kombinálva, ezért kellően nehéz.

A második nagy játékmód a személyre szabott verseny. Itt mindent a szájunk íze szerint állíthatunk össze, az autó- és pályaválasztástól kezdődően a napszakon át (nem csak éjszaka száguldozhatunk, akár reggel is nyomhatjuk a futamokat) az időjárásig (száraz vagy esős) széles a választék. A karrier során pedig értelemszerűen a rejtett dolgokat tudjuk megnyerni. A versenyeket naptár segítségével mi választjuk ki, attól függően, hogy éppen mihez van kedvünk, a lehetőségek a fentiek keverékéből állnak össze.

> Az Acclaim nem aprózza el a reklámhadjáratot: nyár elején egy egyedi festésű, felturbózott Mitsubishi Evo VIII-at sorsoltak ki a leendő Juiced-játékosok között. Egy biztos rajongót tehát már szereztek...

Ki nyer ma?

Véleményem szerint az Underground 2 a Juiceddel erős vetélytársat kapott, közel ugyanazt a szinvonalat hozza – bár kétségtelen, hogy jóval kisebb név a játékok piacán, és messze nem fog akkora marketingtámogatást kapni. Ez azonban ne befolyásoljon senkit, a kategóriát kedvelőknek mindenképpen ajánlom kipróbálásra. Persze vannak hiányosságai (a grafika nem olyan csicsás, a motorhangok gyengék és az ellenfelek viselkedésének realitásán is lehetne még csiszolni), mégis jó szórakozást igér.

Tasnádi Zoltán

A grafikára nem lehet panaszunk

PS2-n tesztelve!

\+ Rendkívül jól összeválogatott autótípusok, törésmodellezés, sokféleképpen szerkeszthető játékmódok, kitűnő visszajátszás

– Érezhetően Underground-koppintás, néhol sokkal gyengébb minőségben

Összességében: A Juiced viszonylagos névtelensége ellenére kellemes csalódás volt, a nagy vetélytárs megjelenéséig jó néhány hívet szerezhet magának.

85% - 90%

PC Dome Online Shop

aktuális ajánlatunk

Alias 9990 Ft
DOOM 3 11111 Ft
Pokoli szomszédok 2 (H) 7990 Ft
Restaurant Empire (H) 7990 Ft
Soldiers: Heroes of WW2 9990 Ft
Splinter Cell: Pandora Tomorrow (H) 7990 Ft
Spellforce: The Breath of Winter 6990 Ft
Uru: Complete Chronicle 7990 Ft
Weird War (H) 6990 Ft
XIII (H) 6990 Ft

hazai fejlesztések

Afrika Korps vs Desert Rats (H) 6990 Ft
Codename: Panzers (H) 9990 Ft
D-Day (H) 6990 Ft
Haegemonia: A Solon hagyaték (H) 3990 Ft
Imperium Galactica II (H) 1990 Ft
Insane (H) 2990 Ft
Rebels: Prison Escape (H) 3990 Ft
S.W.I.N.E. (H) 2990 Ft
Screamer 4x4 (H) 990 Ft
T3: War of the Machines 3990 Ft

akciós termékek

Beyond Good & Evil 2490 Ft
Enter the Matrix (Best of, DVD-n) 3990 Ft
Heroes of Might & Magic IV (H) 3990 Ft
Heroes of M&M IV kiegészítők (H) 2990 Ft
Heroes of M&M IV csomag (H) 6990 Ft
No Man's Land 1990 Ft
Pokoli szomszédok (H) 3990 Ft
Railroad Tycoon 3 (H) 6990 Ft
Space Rangers (H) 1990 Ft
UFO: Aftermath (H) 2990 Ft

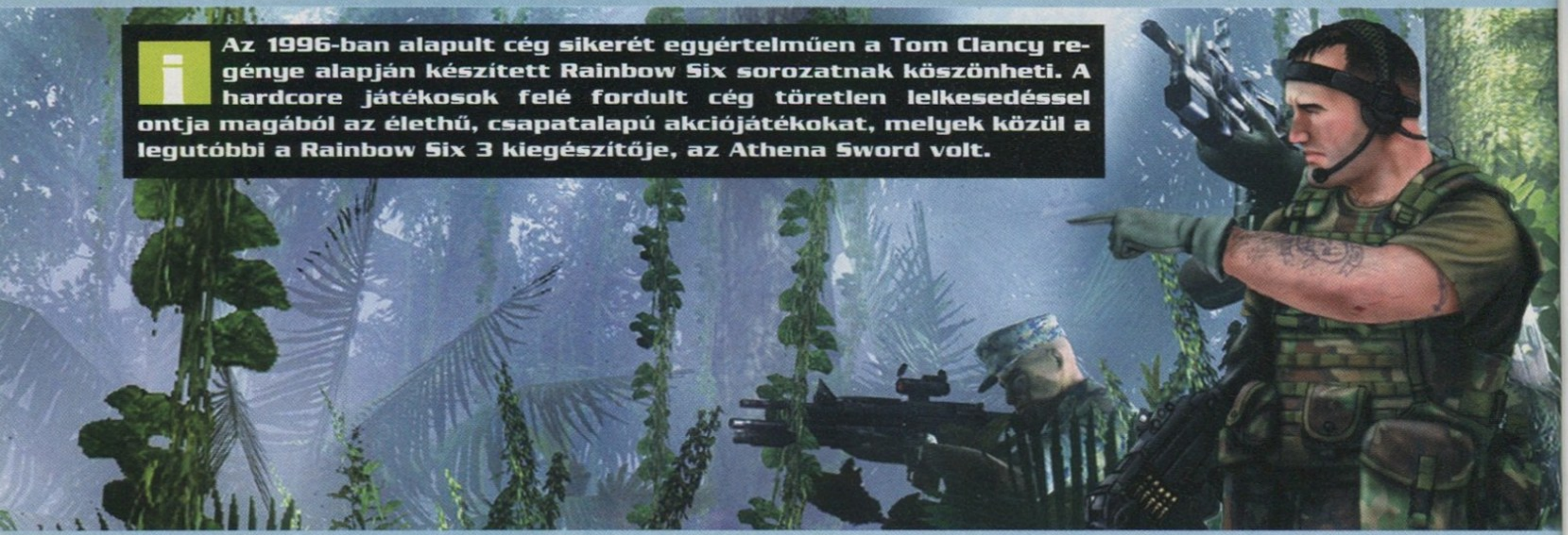
shop.pcdome.hu

A játékokról további részleteket weboldalunkon találsz.
A feltüntetett árak tartalmazzák az ÁFA-t.
(H) = Magyar nyelven. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

A szellemirtók nem kapnak esélyt

Tom Clancy's Ghost Recon 2

fejlesztő red storm kiadó ubi soft web www.ghostrecon2.com



i Az 1996-ban alapult cég sikerét egyértelműen a Tom Clancy regénye alapján készített Rainbow Six sorozatnak köszönheti. A hardcore játékosok felé fordult cég töretlen lelkesedéssel ontja magából az élethű, csapatalapú akciójátékokat, melyek közül a legutóbbi a Rainbow Six 3 kiegészítője, az Athena Sword volt.

A Tom Clancy nevével fémjelzett játékok sikere mindig is töretlen volt. A Ubisoft és a Red Storm közel hatmillió eladott Rainbow Six játék után 2001-ben készítette el a Ghost Recont, amely az épületekből és belső terekből nyílt terepre vitte a háborút. Az első Ghost Recon részt hamarosan követték a szokásos kiegészítők, a Desert Siege, majd az Island Thunder, és közel egy éve megjelentek a konzolos változatok – PS2-n, Xboxon, sőt, még Gamecube-on is. A siker tehát jelen esetben is egyértelműnek látszik, s ez a tény persze magával hordozza a folytatás elkészülését, amely (bár sokban különbözni fog elődjétől), ismét nagyszerű akciójátéknak ígérkezik.

Még szebb

Az új rész készítésekor a fejlesztők szem előtt tartják a nagy elődöt, és igyekeznek okulni annak hiányosságaiból, hibáiból. Elsőként a grafika esik át teljes ráncfelvarráson, amely az első rész értékelésekor nem jelentett túl nagy húzóerőt számára. A Ghost Recon dél amerikai pusztaságai után a történet Észak-Koreában folytatódik, ahol az új grafikus motornak sűrű növényzet, hegyek, és városok képernyőre varázslásával kell bebizonyítani rátermettségét. Számíthatunk különleges időjárási viszontagságokra; esőre, amely hatással lesz a környezetre, és minden külső hatásnak engedelmeskedő növényzetre is (lökéshullámtól és helikopterek által keltett légörvényektől elhajló fű stb.).

Főhőseink természetesen vadonatúj mozdulatokkal igyekeznek majd meggyőzni minket az élethűségről. Minden lövés, mozgás, vetődés és testhelyzet újra rögzítésre kerül motion capture technológiával, ebben az amerikai hadsereg kiképzett katonái segítenek a fejlesztőknek. Természetesen a modern játékokban manapság elengedhetetlen fizikai motor is helyet kap az új részben, a gravitáció és egyéb newtoni szabályok betartásáról a Max Payne második részében bemutatkozott Havok 2 motor fog gondoskodni. Igazán különleges, hogy nem csupán a karaktereket érhetik különböző fizikai hatások, ugyanis a járművek, a növényzet, sőt még a hidak is engedelmeskedni fognak a fizika törvényeinek. Öröm lesz látni egy-egy gránát becsapódásakor szétnyíló füvet, vagy szerteszét repkedő embereket (jó, ezt talán nem annyira...).

> **[" Akármilyen lelkes is Chris, mi kicsit félünk a Ghost Recon 2-től; reméljük nem butítják le túlságosan"]**

Mindehhez hozzákapcsolódik az új, váll feletti kameranézet is, amelynek köszönhetően átláthatóbb képet kapunk környezetünkről. Természetesen ez a nézőpont opcionálisan választható, tehát aki inkább kedveli az eredeti FPS nézetet, a menüben bármikor visszaállíthatja azt.

Még jobb

Az első részben két csapat irányítása volt a feladatunk, ezúttal ez a szám lecsökken egyre, amelyre az átláthatóbb kezelhetőség miatt volt szükség. A négyfős csapat irányítása is leegyszerűsödik, hiszen megszűnik a térképen történő útvonalpontok pakolgatása, a Ctrl és a Shift billentyűk állandó nyomogatása. A Rainbow Six 3-ban megismert, szárkereszttel történő irányítás veszi át ennek a helyét, tehát elegendő ránézni valamire, kiadni a ki-

> A kézjel a bombázónak szól

> Reméljük, a baráti tűz ezúttal elkerül minket

Meglehetősen botor dolog lenne most besétálni a tűzvonalunkba...

Egy megvan, jöhet a következő

vánt parancsot a gombnyomásra előgördülő menüből, és embereink azonnal teszik a dolgukat: a környezetet kihasználva fedezéket keresnek, összehangoltan támadnak, fedezőtüzet biztosítanak, és így tovább. Ez alkalommal embereink és mi is képesek lehetünk különféle rögzített géppuskákat, lövegeket kezelni, de úgy néz ki, a járművekről egyelőre le kell mondanunk.

Habár az első rész mesterséges intelligenciájára semmi panaszunk nem lehetett, ellenfeleink tudását tovább csiszolják számunkra, amellyel együtt a kihívás is egyenes arányban növekszik. Az új AI ezúttal még alaposabb lesz, a helyzethez mérten figyeli reakcióinkat, felméri a terepviszonyokat, majd cselekszik. Nem találkozhatunk előre leprogramozott jelenetekkel, saját lábnyomaikban járőröző őrszemekkel, az ellenséges katonák viselkedését szinte képtelenség lesz kiismerni. Igazi érdekességnek számít, hogy ezúttal az AI nem csupán a testünkre adhat le célzott lövéseket, hanem egyes testrészeinkre is. Szándékosan eltalálhatják kezünket, lábunkat, vagy akár a fejünket is! Már most előre aggódhatunk, mi lesz, ha ellenséges orvlövésszel találjuk szembe magunkat...

Fegyverarzenálunkat a hagyományos géppuskák, gépkarabélyok és oldalfegyverek alkotják, de játékban elsőként mutatkozik be az amerikai hadsereg egyik legújabb és legérdekesebb fejlesztése, az XM8-as is. Az új fegyverről annyit érdemes tudni, hogy szuperkönnyű, és az M4-es gépkarabélyt fogja leváltani nagyjából 2006 elején. Talán úgy is nevezhetnénk, hogy az OICW kistestvére.

Természetesen az előző részből és a Rainbow Six epizódokból már megismert népszerű többszereplős mód ezúttal sem marad ki játékból. Multiplayerben előreláthatólag 16 főben maximalizálják a játékosok számát, de erről még nem nagyon szeretnek nyilatkozni a készítők. Nem úgy az új játékmódokról, ahol a legkülönfélébb kooperatív módokban mérhetjük össze tudásunkat bárkivel. Külön ínyencségnek ígérkezik az a játékmód, amelyben egy meghatározott helyszínt kell védeni a folyamatos hullámokban ránk törő ellenségtől, akik 15-20 fős csoportokban rontanak ránk. Ha mindehhez hozzátesszük a Havok 2-t, a látványt, akkor az erős konkurencia ellenére ebből még valami nagyon jó is kisülhet.

Ha a katonának lenne stílusa, most belefújna a füstölgő RPG-csőbe

A történet

Észak-Korea lakossága éhínséggel küszködik. A különféle segélyszervezetek csak nagy nehézségek árán képesek az országba kevéske élelmiszert eljuttatni, amikor a kommunista vezetésű kormány úgy dönt, hogy az országukba érkező segélyszállítmányokat mostantól a hadseregük kapja – amely ennek hatására egyre hatalmasabbra duzzad. A kínai kormány az Észak-Koreában vészesen növekvő felhalmozott hadianyag-mennyiség miatt beszünteti fegyverexportját, válaszul Korea Oroszországgal kezd titkos tárgyalásokba. Az éhínség hatására lázongások törnek ki országszerte, s ekkor egy szélsőséges nézeteiről híhedt parancsnok átveszi az irányítást a hadsereg felett. Az új diktátor Kínát teszi felelőssé az éhínség miatt, az északi területeken orosz segítséggel hamarosan megkezdődnek a csapatmozgások, és Kínát megtámadják. Kína természetesen nem hagyja szó nélkül az eseményeket, de félve Oroszországtól, és az esetlegesen kirobbanó nukleáris háborútól, külső segítséget kér a világ többi országától, hogy megvédjék a határaikat. A Szellemek és egyéb különleges osztagok bevetése nem hivatalosan megtörténik. Küldetésük megbénítani az észak-koreai erőket és megszabadulni a frissen kinevezett ezredestől...

Várjuk? Várjuk!

Kizárt dolog, hogy ennyi sikeres FPS elkészítése után a készítők bakot lőjenek legújabb fejlesztésükkel. Habár a következő részen érezhetők a kor követelményeinek megfelelő tömegigények: az egyszerűsítés és könnyű kezelhetőségre törekvés, valószínűleg ezen mi csak nyerni fogunk. Minőségben, zenében, hanghatásokban és hangulatban eddig is verhetetlenek voltak a Red Storm játékok, szerintünk ez most sem lesz másképp.

Chris

\+ Új és szebb grafikus motor, Havok 2 fizika, nagyszerű hangulat és megbízható minőség.

– Lehet, hogy a konzolos változatok miatt számunkra nem kívánatos kompromisszumokat kell kötniük a készítőknek az élethűség és a játszhatóság közt.

Összességében:

Az új grafikus motor és a Havok 2 garantált látványorgiát ígér. Kíváncsian várjuk, vajon a játékmenet is lesz olyan jó, mint ahogyan azt Red Stormtól megszokhattuk.

Armies of Exigo

A Black Hole stúdió a magyar származású hollywoodi megaproducer Andy Vajna nevével fémjelzett Cinergi Interactive csoport tagja. A budapesti székhelyű csapat bő négy éve alakult, azóta az Exigót készítik.

Azt hiszem, magyar játékot nem vártak még úgy, mint az Exigót. A piac legsikeresebb kiadója által felkarolt, eredetileg örömprojektnek indult program először kb. két éve, a Warcraft 3 megjelenésével egy időben adott hírt magáról, méghozzá olyan remek animációkkal, hogy azonnal rajongói topicok nyíltak az internetes fórumokon, ahol nagy lelkesen elkezdték „a magyar Warcraft" néven emlegetni a programot. Most, hogy a játék bétaverziója a szerkesztőségben landolt, látjuk, hogy menynyire találó volt ez az elnevezés: a program valóban olyan, mintha a Blizzard legutóbbi programjának kistestvére – urambocsá', koppintása – lenne, s élvezi eme státusz minden előnyét és hátrányát.

Cut, Copy, Play

A bétaverzió fura jószág: ismertetőt még nem lehet írni róla, de a játék már szinte teljes pompájában ott ragyog a képernyőn. Előzetesnek sok, viszont az igazi kritikához tartogatott puskaport még korai elpuffogtatni – a legtöbb, amit ilyenkor az

Te aztán szép nagyra nőttél!

újságíró tehet, hogy a bétateszt ismeretében sejteti az olvasókkal, mit teljesítettek a készítők a korábbi nyilatkozatokban tett ígéretekből és mit nem. Nos, örömmel jelentem, a Black Hole fejlesztői szinte mindent teljesítettek, ugyanakkor hozzá kell tenni, hogy roppant ügyesen tudnak fogalmazni a srácok. Mert bár őrületes felhajtás előzi meg az Armies of Exigo megjelenését (magyar földön legalábbis – de remélhetőleg nemsokára beindul a nemzetközi reklámhadjárat is), és csodálatosnál csodálatosabb grafikai és játékmenetbeli brillírokról esett szó (ezeket meg is kapja a játékos), valahogy egészen idáig nem volt nyilvánvaló,

hogy menynyire a Warcraft 3-at fogja klónozni kis hazánk büszkesége. Ő igen, nagyszerű a grafika, és látom, az igért kétfrontos hadviselés is megvan, de ezzel együtt is a játéktörténelem egyik legnagyszabásúbb – ha nem lennék magyar, bizonyára azt írnám, hogy legarcátlanabb – lopásával állunk szemben. De miért is ragadtatom magam ilyen merész kijelentésre? Erre válasz az Armies of Exigo játékelemeinek kb. 90%-a... Már a főmenü a Warcraft 3-ban látott felosztásban jelenik meg a – szintén a Blizzard programjára emlékeztető – animált háttér előtt. Aztán elkezdünk játszani: szélesvásznú animációk után jönnek a küldetések három választható fajjal: nemes emberekkel, vadállatias bestiákkal és a sötétség erőivel... Szőrösszívű itészek már ennél a pontnál töltik a vitriolt a pennájukba, de a legjámborabb kritikusoknak is garantáltan elgurul a gyógyszerük, ha mélyebben megismerkednek a fajokkal...

Ez néhány éve rendernek is elment volna; itt viszont teljesen realtime

Szörnyű mészárlás lesz itt

A Jó, a Rosz és a Csúf – 254. epizód

Kezdjük az emberekkel, illetve talán a „jó szándékú humanoid" kitétel jobban takarja ezt a fajt, ugyanis elfek és gnómok is harcolnak a homo sapiens faj üdvözüléséért. Az embereké tipikus defenzív oldal: támadóerejük kezdetben gyenge, és később, sok fejlesztés árán lesz csak igazán ütőképes – addig viszont remekül kivédekezik magukat, mivel e célt szolgáló épületeik mellett a gyógyításhoz is konyítanak. Aki az emberekkel játszik, a mennyiség helyett a minőségre fog gyúrni, katonáik szinteket lépnek (igen, a közkatonák is!), támadócsapataiba egy idő után meglehetősen erős varázslóegységek kerülnek, és hosszan elhúzódó játékban félelmetes ellenféllé válik. Már ha életben bír addig maradni, és meg tudja védeni harcra képtelen parasztjait, és az étel-fejadagok mennyiségéért felelős lakóházakat.

Működött a kincskereső ködmön

Az emberekkel mindjárt az első küldetésben összecsapnak a bestiák hordájának szőrös-agyaras képviselői. E civilizálatlan körülmények között élő közösség – mert fajról megint nincs értelme beszélni, annyi rusnyaság gyűlik össze itt – nem házak, hanem egy tenyésztett egységfajta után kapja a fejadagot (oké, ez nem Warcraft 3-ból, hanem Starcraftből ismerős elem), és többek között trollokkal és ogrékkal megerősítve küzdenek az igazukért. A bestiák képességei átmenetet képeznek az emberek és a „fallen" néven ismert (önkényes szabad fordításban legyen mondjuk „kárhozottak") harmadik faj között: jóval offenzívebbek mint az emberek (gyűjtögető egységeik is képesek harcolni), védelmi rendszerük viszont a kárhozottakénál erősebb. A bestiákat választva hamar ütőképes csapattal kóricálhatunk a térképen, és a végjátékban sem fogunk velük szégyenben maradni.

> „Az Exigo igazi klasszikus RTS lesz – ha szeretted a Starcraftot és a Warcraftot, ez is tetszeni fog"

Végül a kárhozottak légiójában sötét elfek és zergszerű lények kaptak helyet. Hátrányuk, hogy csak saját talajtipusukra építkezhetnek, emellett védelmileg igen csehül állnak: például a lövegtorony funkcióját betöltő létesitményeik drágán és körülményesen készülnek el. Cserébe viszont gyors iramban termelik az ár-teljesítmény viszonylatban igen hatékony harci egységeiket. Ezért aki a kárhozottakat irányítja, jól teszi, ha villámháborúkat folytat, már csak azért is, mert a későbbiekben ez a sereg egyre kevesebbnek bizonyul majd az erősödő emberekkel és bestiákkal szemben. A kárhozottak szintlépése is nehézkes: sokáig kell hadakozniuk, és az úgynevezett lélekgyűjtőt tölteniük, s csak akkor léphetnek szintet, amikor ez megtelik – igaz, akkor az egész faj erősebb lesz! Építkezésük akárcsak a Warcraft 3 élőhalottaié: a gyűjtögető és az építkező, pardon: idéző egységek teljesen külön vannak választva, és az idéző egységeknek elég megkezdeniük az idézést, aztán továbbállhatnak.

arèna

Spellforce	Lords of E.	WarCraft
83%	69%	93%
A Spellforce igen jól keverte az RPG elemeket a stratégiával, ráadásul gyönyörű is volt.	Az Everquest alapján készült program semmi újat nem tudott nyújtani az RTS-rajongóknak	A Blizzard műve a mai napig igen népszerű, és sok dologban az Exigo készítőire is hatott

Eredetiből ferdítve

A felsoroltak alapján már alapossá vált gyanú – hogy ti. igen erős Blizzard-utánérzést kapunk – bizonyossággá válik, amikor a fajokkal elkezdjük teljesíteni a küldetéseket és megismerkedünk az újabb egy-

A felszín alatt is nagy a küzdelem

ségekkel, extrákkal. Emitt egy ismerős automatikusan varázsolható gyógyítás (még az egység és a képesség neve is ugyanaz, mint a Warcraft 3-ban), amott egy szintén hasonnevű épület, amiben kottára ugyanazokat a fejlesztéseket végezhetjük el, mint a Blizzard játékában; másutt a kezelőfelület láttán hülünk el, hasonló okok miatt... Mindezek az apróságok olyan folyamatos déja vu érzést adnak, ami több mint zavaró. A kevéske eredeti játékelem többsége a „kölcsönzések" ügyes kombinálásával áll-tak elő (s ebben a formában plágium helyett akár tisztelgésként is értelmezhetjük őket): a boronok (a bestiák két lábon járó „farmjai") például a Starcraft overlordjainak felelnek meg, viszont nem repülnek, és nem szállítani, hanem harcolni tudnak – bár hasonlít, kellően különbözik a két egység. Két olyan mozzanatot találtam (nagyon remélem, hogy csak egyelőre!) az Armiex of Exigóban, ami miatt a játék kreatív felelősei is megérdemlik a fizetésüket. Az egyik a lélekgyűjtő bevezetése – nagyszerű fékje a kárhozottaknak –, a másik pedig a már sokszor említett kétfrontos hadviselés. A játékban ugyanis a fő játéktér mellett (azaz alatt) létezik egy alvilág, ahol szintén ügyködhetünk, sőt, mivel a két világ fedi egymást, egyikből akár át is huncutkodhatunk a másikba. A magától értetődő védelem-megkerülési lehetőségek mellett a varázslatok is támogatják ezt: egyik oldalon az alvilágból felszálló mérgező felhővel szórakozhatunk, másik oldalon a fent elsütött földrengés-varázslat alsó szinten okozott pusztításán (kár)örvendhetünk – a teljes repertoárt majd a végleges verzió kritikájában olvashatjátok, hadd ne süssem el most e kevéske igazán frappáns ötlet mindegyikét.

Exigo? Exigoes!

De hát dicsérni jöttem én az Exigót, nem temetni! Mert míg a rossz zsaru azt mondja bennem, hogy az eredetiség hiánya roppant bosszantó, a jó zsaru nem tudja nem észrevenni, hogy – bár nyilván ebben a plagizálások is közrejátszanak – mennyi potenciál, mennyi remek dolog van a játékban. A három aszimmetrikus faj kellően kiegyensúlyozottnak tűnik (bár erre nyilvánvalóan a játék megjelenését követő hardcore multiplayer-tesztek adják meg a végső választ) – remek alapanyagnak három élvezetes egyjátékos hadjárathoz. A küldetések eddig meglehetősen fantáziátlannak tűntek, de mivel egyrészt a bétaverzióból hiányoztak a sztorivonal szövegei (amelyek pedig tartalommal tölthetnek meg egy sablonosabb feladatot is), másrészt nem lehetett kipróbálni mind a 36 missziót, tehát isten őrizz, hogy előre pálcát törjek felettük. A renderelt animációk közül is csak a lélegzetelállító, és – szerencsére ebben is követendő példát láttak a készítők – bizony Blizzard-színvonalú intrót tartalmaz a bétalemez, de ha a többi mozi is ilyen lesz, kössük fel az állunkat. A grafika a fő játéktérben is gyönyörű, sőt, simán szebb is, mint a Warcraft 3-é, de a játékok közti két év ezt egyrészt indokolja is, másrészt az Exigo gépigénye is nagyobb. Ezzel együtt a kopott páncélfelületek, hajladozó erdők és egyéb gyönyörűségek láttán csak

Most felmászunk a hidra...

Armies of Exigo

Az Armies of Exigo bétaverziója számomra hatalmas meglepetést okozott. A nyitó animációról csak szuperlativuszokban beszélhetünk, ugyanilyen jelzőkkel illethetjük a játék képi világát is, melyhez foghatóval valós idejű stratégiai játékban eddig nem találkozhattunk. Az igazi kérdés az maradt, hogy a Black Hole csapata játékmenetben is képes lesz-e felvenni a versenyt vetélytársaival. A válaszom egyértelműen igen, ám mindehhez hozzátartozik, hogy kis hazánk fejlesztői semmit sem bíztak a véletlenre. Az Exigót játszva sorra köszönnek vissza a Blizzard klasszikus stratégiai játékainak elemei. A kárhozott faj kiköpött zerg, a katonák szintet lépnek, az egy csapatba rendezhető egységek száma korlátozott, és így tovább. Mindezzel azonban semmi baj sincs, hiszen napjaink legsikeresebb stratégiai játékai sem mutatnak fel sokkal több innovációt így az esetek többségében a játékélmény, a hangulat, és a történet teszi fel az i-re a pontot. Az Armies of Exigo félelmeim ellenére ezeken a pontokon is jól vette az akadályokat. Az egységek sokszínűsége és a több szinten fejleszthető épületek rengeteg stratégiai lehetőséget hordoznak magukban Az elvesztett küzdelmek után soha nem a számítógép vezérelte mesterséges intelligenciában, hanem saját taktikámban kerestem a hibát.

Sasa

Sajnos a mi bétaverziónkban nem lehetett így zoomolni

tisztelettel lehet említeni a grafikusok nevét, a Codename: Panzers mellett az Armies of Exigo a legszebb magyar játék! Az a kevés hang és zene viszont, amit a bétateszt alatt hallottam, nem ütik meg az e téren szintén etalonnak számító Warcraft 3-at; ami azt jelenti, hogy a Black Hole audio csapata csillagos ötös helyett csak ötös alát kapna a játék jelen állapotáért – meglátjuk, milyen lesz a teljes verzió.

Mindent összevetve, a legjobban várt magyar játék eddig a legkevésbé eredeti magyar játéknak is tűnik – ez azonban sem az RTS-rajongókat, sem a jó játékok kedvelőit nem tántoríthatja vissza attól, hogy megjelenésekor kipróbálják az Armies of Exigót. Mert ha világklaszszis nem is lesz a Black Hole játékából, ha a Warcraft 3 trónja nem is remeg majd bele, a bétaverzió nagyon igényes iparosmunkát rejtett – és egy élvezetes játék ígéretét.

Multiplayer beszámoló

Azért döntöttünk úgy, hogy a prebéta állapotban levő program multiplayer komponenséről külön írunk, mert a fejlesztők nem győzik hangsúlyozni, hogy az Armies of Exigóban legalább olyan fontos a többjátékos mód, mint a kampány. Ez már csak azért is így van, mert a csapat tagjai fanatikus Starcraft-rajongók, a Battle.net egykori vitézei.

A végleges verzióban a GameSpy rendszere segít majd a szerverekhez csatlakozásban, nekünk egyelőre be kellett érnünk a LAN-játékkal. Főként

Egernél ilyenek nem támadtak

Chrisszel játszottunk, általában két gép ellen öszszefogva, néhányszor pedig egymás ellen. Különösebb gond nem volt azon kívül, hogy alig volt zene, és rengeteg ikon hiányzott – ez csak kicsit tette kaotikusabbá a játékot. Azonnal feltűnt azonban, hogy a gép elképesztően agresszív: legyárt néhány peont, felhúz egy barakkot, kitol tíz alaplényt, és azonnal elindul felénk. Világéletemben utáltam a rush-taktikát erőltető AI-t, úgyhogy nem igazán örültem annak, hogy nem lehet békésen kiépíteni a gazdaságot, hanem azonnal tornyokat kell felhúzni és néhány gyengébb harci egységet legyártani védelemre. Ha ezt nem tesszük meg két-három perc alatt, biztosan letarolnak minket. Ha sikerült visszaverni a korai támadásokat, már nem lehet gond, a gép ugyanis egyelőre nem játszik túl jól. Túl lassan terjeszkedik, és hiába épít ki óriási metropoliszt, egyszerre legfeljebb 10-12 lényt küld ránk – persze egyre erősebbeket.

Amikor egymás ellen játszottunk, már sokkal elégedettebbek voltunk (kivéve persze, amikor Chris megszegve a „húsz percig nem támadunk" egyezményt, kezdés után tíz perccel nagy vigyorogva begyalogolt a bázisomra tíz kőhajigáló trollal...). Az egyes fajok között nem nagyon van erőbeli eltérés, ilyen téren már most egész jó a kiegyensúlyozás. Minden fajnak megvannak a maga erősségei: az embereknél az egyszerre két szálon gyártó barakk és a gyorsan gyógyító papok; az élőhalottaknál az eleinte igen szapora, később viszont borzasztó erős egységek; a szörnyeknél pedig a rendkívül erős védelmi épületek (ha felfejlesztjük, három-négy már bármit megállít), és a kezdeti támadások visszaverésében segítő boron (ezzel növekszik az egységlimit, de csatában is jól megállják a helyüket). A térképek egyelőre semmi extrát nem tartalmaznak, megfelelően sok van (bár 12 személyesből egyelőre csak egyet találtunk), ám mindegyik szimmetrikus. Remélhetőleg kapunk néhány extrább pályát is, és nem kell várni ezzel a rajongókra. Elvégre, ha a fejlesztők Starcrafton nevelkedtek, biztos ok is tudják, hogy a nem ladderező tömegek mennyire szeretik ezeket a különlegességeket...

Ez lehetne akár a következő Diablo is

A játék legfőbb specialitása, a kétszintes játéktér egyelőre nem volt számottevő hatással a játékmenetre, ám ebben általában mi voltunk a hibásak – nem nagyon használtuk a lejáratokat és a fúrni tudó lényeket. Mentségünkre szolgáljon, a gépi ellenfél sem sűrűn használta ezeket a járatokat, úgyhogy nem volt kitől tanulnunk. Valószínűleg az is hátráltatta az okulást, hogy olyan pályákat választottuk (a rendkívül tudományos „belerántok a csúszkába, és ahol megáll, az a pálya jön" elv segítségével), amelyeknél nem volt túl fontos ennek használata.

A jelenlegi, közel sem kész, finomhangolásra váró állapotban levő verzió alapján annyit tudunk mondani, hogy a multiplayer mód az igazi profik, az évek óta RTS-ekkel játszók kedvence lesz, viszont elképesztő komplexitásával a kezdőket könnyen elriaszthatja. A fajonként legalább négy-öt, csak fejlesztésre szolgáló épület, a különböző mágusok, akik fejenként három-négy varázslatot vethetnek be, csak akkor kihasználhatók, ha halálpontosan tudjuk, mire van szükségünk, és memorizáltuk a rájuk vonatkozó gyorsbillentyűket. Az első játékok során úgy tűnt, egyszerűen túl sok a lehetőség, a fejlesztenivaló, az épület. Utóbbi már csak azért is gond, mert hangyányit több van belőlük, mint azt megszokhattuk – egy teljes bázis felépítéséhez óriási terület kell. A kiegyensúlyozás azonban már most közelít a tökéletességhez, úgyhogy az igazi profikat elcsábíthatja a program a 'Craftoktól.

Stöki / Grath

Kipróbáltuk!

+ Csodálatos grafika, rengeteg egység, káprázatos átvezető animációk, számtalan kidolgozható taktika

– Nincs benne túl sok eredeti ötlet, félő, hogy az októberi megjelenés miatt kiegyensúlzozatlan marad

Összességében:

A magyar fejlesztésű Exigónak minden esélye megvan arra, hogy az év egyik legjobb startégiai játéka legyen. Nagyon várjuk!

pcg bétateszt

Armies of Exigo interjú

PC Guru: Kérlek, mutatkozz be, és mondd el, mit dolgozol az Exigón!
Sz. G.: A nevem Szabó Gábor, az Exigo egyik designere vagyok.

PC Guru: A csapatról csak annyit tudunk, hogy a fejlesztők Starcraft és Warcraft megszállottak, a videókat pedig a Terminator 3-on edződött brigád készíti. Bemutatnád őket kicsit jobban?
Sz. G.: A játékot a Black Hole 45 fős csapata készíti. Csupa megszállott játékos, PC-sek és konzolosok egyaránt. A mozijeleneteken nem a Black Hole, hanem a Digic Pictures 15 fős elit kommandója dolgozik, de a két csapat közös irodában működik.

PC Guru: Az Exigóról már sok éve suttognak, elmondanád, hogy miként indult a munka a programon, és hogy miért csak ennyivel a fejlesztés megkezdése után mutattatok valamit a játékból?
Sz. G.: Az Exigo készitése 2000-ben indult, igazi garázsfejlesztésként, de az évek folyamán folyamatosan fejlődött a csapat. Szándékosan nem adtunk ki anyagot a játékból, mert amig nem volt kiadónk, nem tudhattuk, nem zavarjuk-e meg a későbbi reklámhadjáratot.

PC Guru: Rendkívüli dolog, hogy a világ legnagyobb játékkiadója állt egy magyar fejlesztésű játék mögé! Hogy zajlottak a tárgyalások? Ki keresett meg kit, és végül miért döntöttetek az EA mellett?
Sz. G.: Hm, hát a részletek nem publikusak… Annyit mondhatok, hogy több nagy kiadó is érdeklődött a játék iránt, de az Electronic Arts volt a leggyorsabb (nevet).

PC Guru: Mennyire segítőkész, illetve menynyire szigorú az EA? Korábban arról lehetett hallani, hogy nem törődtök megjelenési dátumokkal, az EA viszont arról ismert, hogy a határidőket kegyetlenül betartatja – ezzel nálatok mi a helyzet?
Sz. G.: Több EA producer is dolgozik a játékon, akik nagyon sok segitséget adnak például a lokalizálásban, a technikai problémák megoldásában, és eközben még egy 20 fős tesztercsapatot is irányitanak, akik folyamatosan ellátnak minket információkkal a hibákkal és a játszhatósággal kapcsolatban.

PC Guru: Demó várható a játékból?
Sz. G.: Az első egyjátékos demó épp a napokban jelenik meg a játékról (nagy kár, hogy a DVD-mellékleteteket már gyártják…), de az még a játék több hónapos állapotát tükrözi. Szeptember elején érkezik a multiplayer demó, ami már sokkal fejlettebb lesz minden téren, és elképzelhető, hogy egy második egyjátékos demót is kiadunk később.

PC Guru: A kétszintes játéktér kinek az ötlete volt, és mikor merült fel – alapötlet volt, vagy csak később vezettétek be?
Sz. G.: Komolyan mondom, már semelyikünk sem emlékszik arra, hogy kinek az ötlete volt, és mikor merült fel… (nevet)

PC Guru: A játék – valamennyire bevallottan is – rengeteg ötletet vett át a Blizzard játékaiból. Nem féltek, hogy a kritikusok leírják a programot, mint klónt?
Sz. G.: Valóban sok hasonlóság van, de nem több, mint más fantasy stratégiákkal! Sosem titkoltuk, hogy hagyományos RTS-t szeretnénk alkotni, mert ezt a stílust szeretjük legjobban. Ugyanakkor sok-sok új ötletet pakoltunk az Exigóba, s úgy érezzük, a végleges játék kellőképpen egyedi lesz.

PC Guru: Most, hogy a játék megjelenése egyre jobban közelít, mondanál valamit az Exigo utáni terveitekről? Lesz esetleg kiegészítő lemez, ahogy az EA-játékok többségénél?
Sz. G.: Erről egyelőre nem tudok semmit mondani, mert még minden erőnkkel az Exigo befejezésére koncentrálunk.

PC Guru: Mennyire érzitek konkurenciának a többi őszi megjelenésű RTS-t? Különösen a Battle for Middle-Earth-ről, és a Warhammer 40K-ról érdekelne a véleményed…
Sz. G.: Mindkét játéknál előbb jelenünk meg, így miénk az előny! (nevet) Komolyra fordítva a szót: az Exigo világa, hangulata nagyon erősen különbözik a fenti két játéktól, ezért nem félünk attól, hogy a többi, akkortájt megjelenő RTS elnyomná a mi játékunkat.

PC Guru: Úgy legyen!

Apokalipszis már megint

Conflict: Vietnam

fejlesztő pivotal games **kiadó** ubisoft **web** www.conflict.com/conflictvietnam

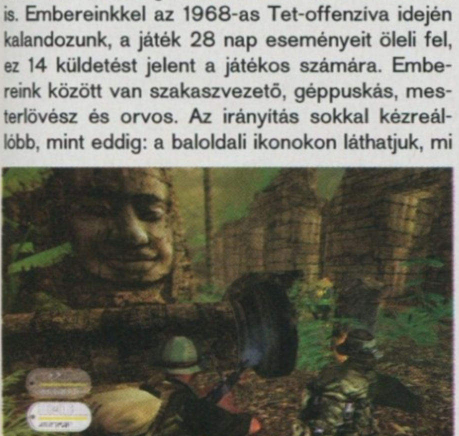
i A Pivotal fiatal fejlesztőcég, 2000-ben alakultak, első játékukat, a Conflict: Desert Stormot 2002-ben adták ki. A játékból mindenki meglepetésére rengeteget adtak el, csakúgy, mint a második részből. Jelenleg a Vietnamon, illetve a Conflict-széria negyedik részén dolgoznak.

A nagypolitika ritkán szól bele a játékvilágba, de a Pivotal által fejlesztett Conflict-sorozat esetében ez történt. A 70% körüli értékeléseket kapott program hónapokig hevert csendesen a boltok polcain; amikor viszont kitört a második Öbölháború, az amerikaiak és angolok tömegesen kezdték vásárolni. Hamar elkészült a folytatás, most pedig egy újabb vitatott amerikai háborút szemeltek ki a fejlesztők játékcélra – a vietnami küzdelmeket.

Remek katonák

A vietnami epizód első pillantásra nem különbözik nagyon a sorozat első részeitől. A sivatagot lecserélték dzsungelre, de ugyanúgy négy harcost látunk, akik szoros alakzatban tüzelnek a gonosz ellenfelekre. Ha azonban a díszletek közé nézünk, sokkal több változást vehetünk észre…

A sztori nem túl eredeti – négy katona elszakad az egységétől, őket kell biztonságba vezetnünk –, az ígéretek szerint renderelt és játékmotorral készült átvezető jelenetekben ismerhetjük meg őket, és közben sokat megtudhatunk a vietnami háborúról is. Embereinkkel az 1968-as Tet-offenzíva idején kalandozunk, a játék 28 nap eseményeit öleli fel, ez 14 küldetést jelent a játékos számára. Embereink között van szakaszvezető, géppuskás, mesterlövész és orvos. Az irányítás sokkal kézreállóbb, mint eddig: a baloldali ikonokon láthatjuk, mi történik éppen az adott katonával, és mennyi életereje van.

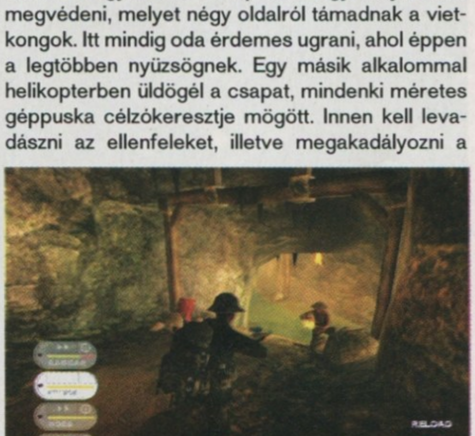


Már nem mosolyognak Vietnamban

Küldetések után lehetőség lesz fejleszteni is őket, méghozzá kilenc kategóriában, mindenhol tíz szinten keresztül. A misszióban nyújtott teljesítményünk alapján kapunk pontokat, ezeket oszthatjuk el embereink között. Hét kategória a különböző fegyverosztályokat jelenti, ezeken felül fejleszthetjük elsősegélynyújtás szakértelmünket, illetve a csapdakeresést. A fegyverszakértelmek fejlesztése főként a pontosságot szabályozza, de a gépfegyvereknél a visszarúgást, a shotgunnál pedig az újratöltési időt is csökkentik az újabb szintek, a gránátoknál pedig a dobótávot növelik.

Conflict Rainbow

A Conflict: Vietnam sokkal több taktikázást kíván, mint az eddigi részek. Egyrészt a rejtekhelyekkel tömött dzsungelben bárhol leshetnek ránk, ami sokkal óvatosabb előrehaladást kíván, mint az előző részek nyílt, kopár vidékei. Másrészt a pályatervezők rengeteg helyet úgy terveztek meg, hogy a csapattagok közötti váltogatás kötelező legyen a sikerhez. Egy alkalommal például egy kunyhót kell megvédeni, melyet négy oldalról támadnak a vietkongok. Itt mindig oda érdemes ugrani, ahol éppen a legtöbben nyüzsögnek. Egy másik alkalommal helikopterben üldögél a csapat, mindenki méretes géppuska célzókeresztje mögött. Innen kell levadászni az ellenfeleket, illetve megakadályozni a Huey lelövését, amelyet tulajdonképpen egyetlen katonával is megoldhatunk, de a másodlagos feladatokhoz (pl. egy szovjet szállítójárművet kilőni vagy elsüllyeszteni pár motorcsónakot) villámgyorsan kell váltogatni embereink között. Embereink húsznál is többféle fegyvert használhatnak pisztolyoktól gránátokon át egészen a halott ellenfél hideg kezéből kicsavart AK-47-ig. Járműveket is lehet használni, például terepjárókat, dzsungelharcra átépített tankokat és motoros bárkákat.



A bányászokat lelövik, ugye?

A grafika szebbnek ígérkezik, mint az eddigi részekben, de azért nem kell Far Cry szintű látványra számítani. Egyelőre a legnagyobb bajunk a multiplayer módok teljes hiánya – a négyfős online kooperatív harc rendkívül jól hangzana…

Grath

+ Az RPG-elemek megjelenése dicséretes, és az ígéretek szerint az AI is sokkal jobb lesz.

– Nincsenek multiplayer lehetőségek, a grafika lehetne szebb.

Összességében:
A széria eddigi tagjai szerencsés időben jelentek meg, kíváncsian várjuk, hogy hátszél nélkül mit tudnak elérni a fejlesztők. Az eddigiek alapján ez lesz a sorozat legjobb része.

Nyugaton a helyzet változik

Call of Duty United Offensive

fejlesztő grey matter **kiadó** activision **web** www.callofduty.com

A Grey Matter apró fejlesztőstúdió, ám néhányszor már bebizonyították, hogy értenek a szakmájukhoz: ki ne emlékezne például a Return to Castle Wolfensteinre? A csapat frontemberei a '90-es években Xatrix név alatt vitézkedtek, erről a névről mindjárt beugorhat a Kingpin vagy a Redneck Rampage.

A második világháború újra divatba jött, amikor a 2015 megírta a Medal of Honort, ám a fejlesztők hamarosan összebalhéztak, és egy részük Infinity Ward néven ismét fenekestül felforgatta a háborús FPS-ek műfaját. A névváltással együtt odébb költöztek egy kiadóval, így az EA után az Activision is berakhatta a spájzba a maga díjnyertes (több mint 70 Év Játéka plecsni!), termékét, a Call of Dutyt. Ha siker volt, folytatás is kell – régi recept ez az üzleti életben; a leendő elkövető személye, pedig szinte adta magát, hisz a küldetéslemez-specialista Gray Matter a Wolfenstein kapcsán mind a világháborús téma, mind a Quake 3 engine nagy ismerője…

Az, hogy az Infinity Ward kiadta kezéből mind a konzolos portolás, mind a kiegészítőpakk készítésének jogát, két dolgot jelenthet. Vagy egyszerűen lusták, vagy pedig nem érnek rá a második rész fejlesztése mellett, melyet az Activision 2005 végére kíván a boltokba szállítani – mi a második lehetőségben reménykedünk. A Gray Matter mindenesetre kesztyűs kézzel bánik az örökséggel, az alapokat érintetlenül hagyva, ám a szabvány „szúrjuk ki a rajongók szemét pár új küldetéssel" elveken jócskán túlmutató játékkal szándékozik meglepni minket.

Brothers in Arms

A Call of Duty a Medal of Honor továbbgondolt, erősen felfejlesztett testvérének számított, ahol az egyén hősies helytállása helyett a háború, mint csapatsportág debütált, az események pedig a főszereplőtől függetlenül is zajlottak. Valósághű megoldások – a célzótüske használata, korlátozott fegyverviselés –, profin felépített előadás (gondoljunk csak a sztálingrádi csata nyitányára), és átkozottul rövid hadjáratok: nagyjából így jellemezhetnénk a nagyhírű alapjátékot. A rövidre szabott, ám annál intenzívebb élvezet visszatérni látszik, hisz a bennfentesek mindössze 13 küldetést ígérnek; plusz szépségtapaszként az E3-as prezentáción a fejlesztők megnövelt (30-40%-al felhizlalt) pályaméreteket emlegettek. A játék szerkezeti felépítése is követi a brit-amerikai-szovjet második világháborús szövetségesi hármas modellt – német bakának lenni FPS-ben még mindig nem jó üzlet. Az United Offensive új küldetéssorozatokban teszi próbára reflexeinket, s noha a kampányok egyfajta folyamatos történet látszatát igyekeznek fenntartani, az uniformis alatt gyakran cserélődnek majd az irányított karakterek.

Tigrisek az Ardennekben, sasok Szicíliában, Párducok Kurszknál

Nemrégiben az egyik kereskedelmi tévé műsorra tűzte az „A halál 50 órája" című klasszikust – isten tartsa meg e jó szokását! –, amely akár beharangozója is lehetne az United Offensive amerikai küldetéssorozatának, hisz a kiegészítő csillagos-sávosokra hangszerelt küldetései az Ardennekben zajló utolsó német offenzívával állítják szembe a derék jenkiket. A 101-es légideszant tagjaként a Bastogne, Noville és Foy környékén zajló harcokba csöppenünk bele. A hadviselés számos formájában kell megvívnunk ezeket a csatákat: lesznek mindent elsöprő tüzérségi támadások (az Elit alakulat idevágó epizódját tessék tanulmányozni), az Ardennek sötét, komor erdőségeiben zajló, állóképességünket próbára tevő közelharcok, később pedig utcai csatározások, ahol házról házra járva aprithatjuk a krautokat.

Brit színekben szokatlan feladat vár ránk; gondolom a B-17-es géppuskaállásából készített képeket már mindenki alaposan megnézegette. Miután kitomboltuk magunkat a Repülő erőd fedélzetén, szorgosan legéppuskáztuk a Bf-109-eket, eloltottuk a fedélzeten időközben keletkezett tüzeket, illetve szerencsésen túléltük a légelhárító ágyúk fekete halálszirmait, a SAS (Special Air Service, a leghíresebb angol kommandós egység) tagjaként kell a napfényes Szicília stratégiailag fontos objektumait végiglátogatni. A körút egyik állomásánál fontos szerephez jut egy motorbicikli is, amelynek nyergébe pattanva villámgyorsan átroboghatunk a német vonalakon.

A szovjetek az eredeti Call of Dutyban is kaptak néhány izgalmas tankcsatát, most egy újabb nem

> A légiharc a Call of Dutyhoz méltó módon igen intenzívnek ígérkezik

> A halál 50 órájából úgy néz ki, még 49 és fél hátra van...

mindennapi ütközet, a kurszki katlanban lezajló páncélos összecsapás ragadta meg a fejlesztők fantáziáját. A világháború és egyben a hadtörténelem egyik legnagyobb tankcsatájának csúcspontján (1943. július 12-én) Proharovka körzetében egyes források szerint 1200, más feljegyzések szerint „csak” 900 páncélos csapott össze, egy mindent felülmúlóan intenzív küzdelemben. Az oroszok 2:1 arányú mennyiségi fölényben voltak, a technológiai előny viszont a másik félnél volt. A végtelen sztyeppét elárasztó ember- és hadianyag nem csupán a T-34-es tornyából, de gyalogosan is megfigyelhető lesz, és ha a csorbítatlan történelem tárul elénk, akkor igazi mészárszék tanúi leszünk...

"Bár kissé unalmas a világháborús dömping, a United Offensive könnyen az év legjobb kiegészítő lemeze lehet"

Régi motor, új hangulat

Az id-vel ápolt szoros kapcsolatnak, valamint a Quake 3 engine rejtelmei terén szerzett tapasztalatoknak köszönhetően néhány egészen jelentős grafikai módosításra is futotta a Grey Matter erejéből: új részecskerendszert írtak, ennek köszönhetően a pirotechnikai jelenetek is átalakításra kerültek. Az időjárási effektek között frissen debütál a hóvihar és az eső, a talajba belehasító robbanások is új látványelemmel lepik meg a harcosokat. Valószínűleg a légi harchoz is rendesen bele kellett túrni John Carmack eredeti kódjába, mert FPS-hez mérten igencsak szimulátorszerű a látvány. Kötelékben zúgó légierődök, lángolva aláhulló gépek, részletesen kidolgozott gépágyúállások néznek farkasszemet a szokatlan, ám annál ígéretesebb szerepkörbe kényszerített játékossal. Döbbenetes, hogy mennyi hangulattal tudták feltölteni ezt a korántsem fiatal grafikus motort! A hangulati csúcspont, az igazi katarzis, ami a Medal of Honorban a normandiai partraszállás, a Call of Dutyban pedig Sztálingrád volt, a United Offensive-ben a már említett Kurszk lesz; az agyonscriptelt, mozizással vetekedő élményben az ígéretek szerint lesz néhány drámai körítéssel ellátott Stukás jelenet is – segítségért sikoltozó komrádokkal, lángolva becsapódó zuhanóbombázóval.

Fuss, Forrest, fuss!

Az United Offensive-ben lehetőségünk lesz sprintelni – ezzel együtt az állóképesség-kijelző is megjelenik – és bizony lihegve nehezebben tudunk célozni. A füstgránát megjelenése mellett, a hagyományos nyeles, avagy tojást formázó, repesszel dúsított anyagot immár némi előmelegítéssel is belevághatjuk a fritzek arcába. Miután a biztosítószeget kihúztuk, és a néhány másodpercnyi késleltetést betartottuk – kettőnél meg nem állunk, a négyet szánkra nem vesszük –, az oktondi ellenfél, ki eddig módszeresen visszahajította képünkbe az ajándékot, most vélhetően ráfarag, s felrobban.

Fegyverek tekintetében a Grey Matter hozott anyagból dolgozik, emlékezzünk csak vissza: minden idők egyik (működésében, hatásfokában és látványban egyaránt) legjobban megvalósított lángszórója volt Blaskowitzé a Wolfensteinben – ezt a fegyvert kaparták most elő a raktárból, és állították szembe a német hadigépezettel, különös tekintettel a tankokra. A .30-as kaliberű könnyűgéppuska reformja szintén ismerős eredménnyel jár. Lehet „állványozni”: fekvő helyzetben, vagy egy ablaknál, de akár egy jármű oldalsó üléséből figyelve bármikor letalpalható a műszer, és pontosabbá válik a célzás.

Online tankok

A multiplayer közösségnek valóságos áldás, hogy a frissiben megjelent járművek (hármat jelentettek be: egy könnyű- és egy nehézpáncélost, valamint egy terepjárót) minden multi játékmódban elérhetők lesznek. Kifejezetten a vaskoporsók számára készített új lehetőség a Base Assault (emellett még két, játékmód debütál a United Offensive-ben, a CTF és a Domination), melyhez 11 pályát mellékelnek a fejlesztők. Itt a gyalogos katona sem válik feltétlenül az acélmonstrumok martalékává, hiszen robbanóanyagok, páncélos-elhárító fegyverek (Panzerfaust, Bazooka) és néhány 88-as üteg kerül a jármű nélkül maradt játékosok kezébe. Csicseregnek a madarak előléptetési rendszerről is, amelynek keretében plusz gránátot, távcsövet, tüzérségi támogatást szerezhet be a jól mészároló emberfia.

United Offensive : Brothers in Arms, a félidőben 0:0

A Call of Duty remeknek ígérkező kiegészítőjén vélhetőleg még a télen túlléptek volna a játékosok a Gearbox által hegesztgetett Brothers in Arms jóvoltából – hisz emitt hősünk harcostársai a maguk kis esze után mennek, míg a Brothers in Arms irányítható szakaszokat ígér. Ám az Activision szerencséjére utóbbi játék megjelenését elhalasztották, így a United Offensive a nagy konkurens fenyegető árnyéka nélkül kerülhet második világháborús játékélményre kiéhezett játékosok elé. Nekünk pedig nincs más dolgunk, mint kipróbálni a United Offensive-et, és várni a Call of Duty 2-re...

Tika

> A nemzetközi helyzet fokozódik: bárhova lövünk, valakit tuti eltalálunk

\+ Rengeteg új dolog: lángszóró, vezethető járművek, új küldetések, és a szívem csücske, a B-17-es...

– Minden jó dolog rövid ideig tart, és a Call of Duty sem az egyszemélyes hadjárat monumentalitásáról volt híres.

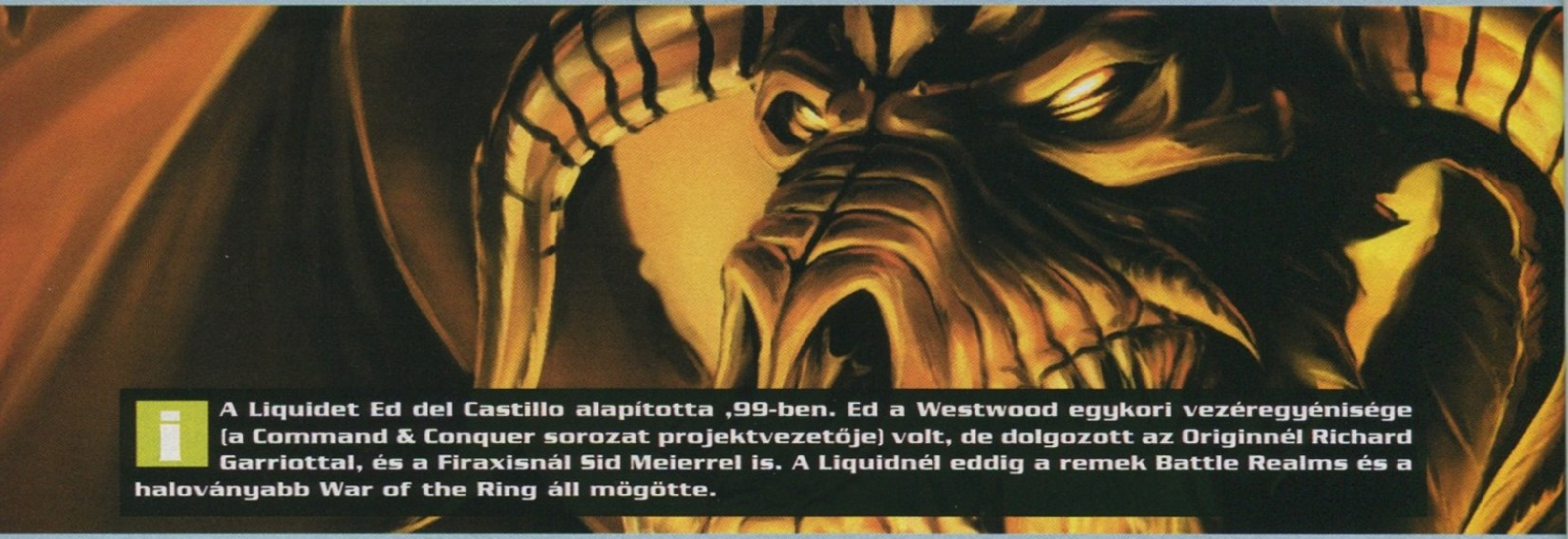
> **Összességében:**

A Call of Dutyhoz méltó utód formálódik jó kezekben, izgalmas lehetőségekkel.

Sárkány ellen sárkányfű

Dragonshard

fejlesztő liquid **kiadó** atari **web** www.liquid-entertainment.com



A Liquidet Ed del Castillo alapította ,99-ben. Ed a Westwood egykori vezéregyénisége (a Command & Conquer sorozat projektvezetője) volt, de dolgozott az Originnél Richard Garriottal, és a Firaxisnál Sid Meierrel is. A Liquidnél eddig a remek Battle Realms és a halványabb War of the Ring áll mögötte.

Annak ellenére, hogy a hetedik évét taposó Starcraftot a mai napig nem sikerült senkinek felülmúlni, a valós idejű stratégia stílusa él és virul, szakajtószám érkeznek az új, izgalmas ötletek a műfajba. A Warcraft 3 a hősök köré épülő játékot dobta be a közösbe, a Spellforce az RTS és az RPG műfajok keverését, az Exigo a kétszintes játékteret, a Ground Control 2 a nyersanyaggyűjtés helyett a stratégiai pontok elfoglalását – a Dragonshard pedig fogja mindezt, rátesz még két lapát új ötletet, és a legújabb D&D világ licencével felvértezve indul a rajongók meghódítására.

"A D&D háttér és a rengeteg remek ötlet kereszteződéséből jövőre új legenda születhet"

Az új világ

A legendák szerint Eberron az idők hajnalán a fő jellemeket (gonosz, semleges, jó) megtestesítő három őssárkány halálos küzdelméből született. A semleges sárkány testéből lett maga a bolygó felszíne; a gonoszból jött létre a föld mélyét átszövő hatalmas barlanghálózat; míg a jó sárkány milliárdnyi apró szilánkra robbant szét, a Szaturnusz gyűrűjéhez hasonló meteoritövet létrehozva a bolygó körül. Ezek a kisebb-nagyobb, a felszínre néha lepotyogó, sárkányszilánknak nevezett meteorok szolgáltatják minden mágia forrását.

Eberron abban különbözik a szokványos fantasy világoktól, hogy logikusan, szinte tudományos alapossággal lett felépítve. A hagyományos „lemásoljuk a földi történelem középkorának valamelyik szakaszát, és rádobálunk varázslókat meg szörnyeket" recept helyett szociológusok és történészek segítségével modellezték le, hová is fejlődhet egy olyan világban a társadalom, a tudomány, a vallás, ahol a varázslat, a szörnyek, az istenek és démonok a mindennapi élet természetes részei. Képzeljünk el mágiával épített felhőkarcolókat, a városokat összekötő teleport-hálózatot, csodás repülő szerkezeteket, és már kezdjük kapizsgálni... Eberron egyébként éppen kilábalófélben van egy száz éven át húzódó véres belháború-sorozatból, melynek során az egykor egységes, és kontinenseken átívelő egyetlen szuperbirodalom több tucatnyi kisebb-nagyobb országra esett szét. A csatabárdokat ugyan hivatalosan elásták, ám a színfalak mögött továbbra is dúl a harc, mindenki intrikál és kémkedik, a diplomácia és orgyilkosok hidegháborúja zajlik.

Történetünk elején sosem látott méretű sárkányszilánk zuhan Eberron földjére. Az irtóztató mágikus erővel bíró meteorért azonnal megindul a versenyfutás a világ minden jelentősebb hatalmának részvételével. Egy gond van csupán: a Syberis Szívének nevezett szilánk nem átallott éppen arra a helyre pottyanni, ahová egész Eberronon a legkevésbé akaródzik minden humanoidnak betenni a lábát. Ez a Vihargyűrű, egy hatalmas kráter a párás dzsungel közepén, ahol egykor az elfek fővárosa állt. A mágikus katasztrófában elpusztult metropolisz ma igazi kísértetváros, ahová józérzésű halandó nemigen merészkedik...

RPG és stratégia

Ahogy az egy modern RTS-től elvárható, nem lesznek kizárólag termeléssel és építkezéssel foglalkozó egységek (Warcraft-nyelven: peonok). A játékban szereplő két erőforrást (arany, ami kizárólag a föld alatt található, és a sárkányszilánkok, amit viszont csak a felszínen szerezhetünk) bármely katonánk be tudja gyűjteni, ahogy az építkezéseket is ők tudják levezényelni. A Warhammer 40K-hoz hasonlóan lesznek elfoglalható stratégiai pontok is a térképeken, amelyek változatos bónuszokat juttatnak tulajdonosuknak, például bizonyos távolságon belül gyógyítják a katonáit, vagy megnövelik a seregei létszámkorlátját.
Harcban a Total Warhoz hasonlóan formációkban irányíthatjuk a csapatainkat – itt azonban a formációkat hősök vezetik, és a csapat méretét a hős karizma tulajdonsága határozza meg (ha szintlé-

Amíg fel nem találják a kombájnt, itt rohamozunk a búzamezőn napestig?!

Most kivételesen nem az a baj, hogy a híd túl messze van

péskor karizmára gyúrunk, nagyobb seregünk lehet, de gyengék maradunk; ha harci képességekre, vagy mágiára, úgy életképesebbek leszünk, de nem tudunk nagy csapatot irányítani). A formációk a harcban együtt kapják a sebzést; vagyis nincs olyan, hogy az ellenség kipécézi magának a vezért, gyógyítót, varázslót, vagy más gyenge láncszemet –a teljes bagázst kell elverni. A diadalmas harcokért is közösen kapja a csapat a tapasztalati pontot, s magunk dönthetjük el, hogy azt később a hős, vagy valamelyik fegyvernem fejlesztésére fordítjuk. A hősök egyébként a D&D-ből ismert kasztokba sorolódnak be, a szintlépések során minden osztályban hat különféle irányba fejleszthetjük tovább őket.
A világot létrehozó sárkányok közül a jóról már esett szó, most térjünk át a semlegesre és a gonoszra, akik a játék két szintjét, a felszínt, és a földmélyi barlangokat szimbolizálják. Ahogy az Exigóban, itt is kétemeletes a játéktér, azonban az alsó szintre merészkedve az addig úgy-ahogy szokványos RTS játékmenet gyökeresen megváltozik: az építkezés és sereggyártás eltűnik, helyüket Dungeon Siege-szerű „RPG light" stílus veszi át, ami a D&D 3.5-ös kiadásán alapszik (ahogyan a játékban szereplő szörnyek, varázslatok és egyebek is). Ilyenkor kicsiny kalandozó partijainkkal kincstárakat, kazamatákat, elhagyatott kriptákat foszthatunk ki – már ha túléljük az azokat védő halálos csapdákat, és legyűrjük az évszázadok óta csak ránk váró élőhalott és gólem őröket.

Az egyes egységeknek más-más spéci trükkjei vannak RTS, illetve RPG módban. Egy szimpla tolvaj például a felszínen a hátbatámadás képességével bír (megsokszorozódik a sebzése, ha olyan ellenfelet üt, aki éppen mással áll közelharcban), az alsó szinten viszont a csapdakeresés és -hatástalanítás lép elő fő erősségévé.

Az RTS-RPG keverék koncepcióra remek pályákat lehet építeni: például az RPG-részben megszerzett extra varázstárgyak szükségesek az RTS részben elérendő győzelemhez, illetve fordítva, a felszínen kell úgy stratégiáznunk, hogy lehetőséget biztosítsunk hőseinknek egy értékes kincsekkel teli barlangba való lejutáshoz. Egyelőre nem tisztázott, hogyan lehet majd valós időben egyszerre kalandozni a föld alatt, és csatázni a felszínen – vélhetőleg az RTS és RPG részek kiegyensúlyozásán, átláthatóvá tételén áll vagy bukik majd a Dragonshard kezelhetősége, azon meg az egész játék sikere…

Építkezz okosan!

Az építkezés területén találkozhatunk a Dragonshard legfőbb újításával, a „living village" névre keresztelt rendszerrel. Minden irányítható faj városai adott formájú és méretű alaprajzzal rendelkeznek. Az embereknél például a központi épületet mind a négy oldalról négy-négy „építési telek" veszi körül, a jobb és bal szélen még négy-négy hellyel megtoldva. Ez azt jelenti, hogy a bázisunkon összesen húsz épületnek van hely, ezek közül van olyan, aminek kettő, és olyan is, aminek három szomszédja van. A nagy trükk az, hogy minden épület hatékonyságát, típusát befolyásolja, hogy mit építettünk mellé. Egy barakk például alapban katonákat gyárt; ha mellé építünk egy templomot, már lovagokat képezhetünk ki; ha a másik szomszédjába varázslótornyot húzunk fel, a lovagok mágia-ellenállással felvértezve lépnek a tettek mezejére. A bónuszok oda-vissza érvényesek, tehát esetünkben a barakk hatással van a templomra (gyógyító papok helyett harcos szerzeteseket fog gyártani), és a varázslótoronyra is (a sima varázslók csatamágussá lépnek elő). Az így elérhető variációk száma hatalmas, a rendszerben rejlő stratégiai mélység szinte beláthatatlan. Gyakran lesz szükségünk arra, hogy a fél bázist lebontsuk, és más „szabásminta" alapján töltsük fel a területünket épületekkel, hiszen így tudjuk a seregeink összetételét megváltoztatni. A különféle játszható oldalak természetesen más és más méretű és alakú város-alaprajzzal bírnak.

A játékban irányítható felek számáról egyelőre ellentmondásos adatok keringenek: maguk a fejlesztők is hol három, hol négy játszható oldalról beszélnek. Biztos szereplő Ezüst Láng Rendje (emberek és törpék szövetsége), akik el akarják pusztítani Syberis Szívét, mielőtt az bárki kezébe kerülve felborogatná a kényes hatalmi egyensúlyt. Ezzel szemben az Umbragen törzs, vagyis a helyi sötét elfek éppen a világ leigázásának szándékával keresik a sárkányszilánkot. Emellett van még egy (más sajtóközlemények szerint kettő; bár mi az

Utánam! Mind a ketten…

egyes változatnak hiszünk inkább) titokzatos, szabadkőműves-szerű társaság, akik a háttérből mozgatják a szálakat. Kizárólag ellenfélként jelennek meg az elpusztult város kazamatáiban megbúvó élőhalottak és gólemek, illetve a föld mélyén élő agyszívók, és különféle szolgáik. A fő történetszál az Ezüst Láng és az Umbragen (úgy is, mint a felszíniek, és az „alvilágiak" jeles képviselői) küzdelmét fogja végigkövetni.

A játékot a Liquid új, saját fejlesztésű grafikus motorja hajtja. Bár a látvány elmarad az Exigo vagy a Battle for Middle-Earth mögött, tagadhatatlanul szép, és főleg stílusos (a klasszikus D&D szörny beholder például most először néz ki igazán jól számítógépes játékban). Egyetlen extra trükköt láttunk eddig, a talajra ráhúzott, szabadon deformálható textúraréteget, ami által a hóban gázoló, vagy az aljnövényzetet letaposó katonák képesek maguk után hagyni tetszetős, hangulatfokozó, ráadásul taktikai értékkel is bíró nyomokat.
A multiplayer módok körül egyelőre nagy a csend. Annyi bizonyosnak látszik, hogy nyolcfős csatákban vehetünk részt, és hogy az egyszemélyes kampányban megedzett hőseinket vihetjük a multi viadalokra is, valamint hogy a kooperatív kampányt az első kiegészítőbe tervezik – de egyelőre semmi több.

AI terén is újítanak a liquides srácok: az emberi játékstílust modellezendő, a mesterséges intelligencia nehézségi szinttől függően tud majd egyszerre egy vagy több dologra koncentrálni. Nincs tehát olyan, hogy a gépi ellenfél egyszerre varázsolgat az összes mágiatudójával, ostromol, elterelő támadásokat indít, közben három kalandozópartival kóborol a föld alatt, és ezzel párhuzamosan otthon átépíti a városát is.

Sárkányra várva

Ed del Castillónak mostanában nem volt igazán szerencséje. A Battle Realms jó volt, de nem lett sikeres, a War of the Ringnek sikert hozott a Gyűrűk Ura-téma, de az igazat megvallva ott elég gyenge volt a játék – a Dragonsharddal azonban most itt a remek alkalom, hogy Ed újra sikeres és jó játékkal álljon elő!

Hancu

+ Rengeteg izgalmasnak tűnő újítást ígér a játék az egyre unalmasabb RTS-sablonok tengerében…

– …de hogy a sok új ötlet hogyan fog tudni együtt működni, még senki nem tudja.

Összességében:

Az Armies of Exigo és a Battle for Middle-Earth után itt a jövő harmadik nagy fantasy RTS reménysége!

Unreal Tournament ultranehézsúlyban, szabadfogásban

Tribes Vengeance

fejlesztő irrational games **kiadó** vivendi **web** www.irrational-games.com

Az 1997-ben alapított Irrational Games eddigi két nagy dobása a cyberpunk FPS, System Shock 2, illetve a képregényhősös akció-stratégia Freedom Fighters volt. A cégnél nagy a mozgolódás, számos veterán fejlesztő csatlakozott hozzájuk az utóbbi egy-két évben. Így – bár az első két Tribest a már megszűnt Dynamix készítette – a sorozat a legjobb kezekben van!

1998-ban, amikor még híre-hamva sem volt a Quake 3 Arénának és az Unreal Tournamentnek, amikor a Counter-Strike leendő készítői éppen csak kezdtek elgondolkodni egy a Half-Life mod készítésén, egy fantasztikusan újszerű többjátékos FPS sokkolta az ekkor még igencsak szűk internetes játékosközösséget. Gyönyörű, egyedi grafika, ötletes, akciódús (kizárólagos többszemélyes módra koncentráló) játékmenet és egyedülálló hangulat jellemezte a Starsiege Tribes nevezetű programot. A játék messze megelőzte korát, hatalmas népszerűségre tett szert viszonylag szűk közönsége körében, igazi alternatív kultusz jött létre körülötte. Hasonlóan alakult a nagy gépigényű, viszonylag nehezen megtanulható Tribes 2 sorsa is, mely szintén minden tekintetben felvette a kesztyűt ekkor már virágzó riválisaival – abban pedig csak reménykedhetünk, hogy a harmadik részre immár kellően megérett a PC-s társadalom...

Végtelen mozgáskultúra

Tartalmát tekintve miben is különbözik a Tribes a milliónyi hasonszőrű, többjátékos-orientált FPS-től? Először is abban, hogy ezúttal nemcsak speciális oldalazó futással, rocket jumppal és hasonló hókuszpókuszokkal bűvészkedhetünk ála Quake, de rendelkezésünkre áll egy lebegtető jetpack is, amivel a legváltozatosabb helyekre juthatunk el villámgyorsan, amíg csak energiánk engedi. Ezenkívül felszerelésünket képzi egy kampós végű speciális kötél, amivel ide-oda tarzanozva, valamint vegyítve jetpackünk képességeivel szintén extrém és váratlan mozdulatokat hajthatunk végre – nem is beszélve a speciális siklószerű csúszás képességről (naná, hogy minden egyes felületen másként!). Ezt a három lehetőséget kombinálva – és persze a szokásos földi speciális mozgásokat sem elfelejtve – soha nem látott összetettségű, változatos, és egyéni mozgáskultúrát alakíthatunk ki magunknak. Sokatmondó a fejlesztők egyik nyilatkozata, miszerint a játék grafikus motorja és a fizikáért felelős motor mellett az emberek mozgására is külön engine-t írtak! Bár a programot könnyű lesz kezelni, igazi mesterévé válni hasonlóan az előző részekhez sok hónapba fog telni, ez a mozgásmodell pedig már alapból sokszor több taktikai lehetőséget biztosít minden egyes pályán, mint a többi multiplayer FPS.

Mech Elek, az ezermester

Tribes Tournament 2005?

A program másik fő jellemzője a széleskörű járműhasználat. A laikus szemlélő erről netán azt hihetné, hogy az új Unreal Tournamentből koppintották az ötletet, pedig a kiadási dátumokat összehasonlítva láthatjuk, hogy bizony a két korábbi Tribes volt az, ami alapul szolgálhatott az Epicnek, de talán még a Battlefield 1942 készítőknek is ebben a témában. Persze jótól lopni nem szégyen, és

Az UT2004-ből megtanultuk, hogy a telepített lövegek szép tűzerővel bírnak

> Be kéne ugrani a MechDonald's-ba egy kis olajcserére...

nem szégyen újra felhasználni a rég bevált ötleteket sem, így ezúttal is változatos méretű és erősségű járműparkkal lesz dolgunk. A különböző könnyű és nehéz földi járművek mellett itt is lesznek kisebb, testre erősíthető repülő podok is. Mindezek változatossága várhatóan elmarad a Battlefieldtől, de a gépeknek csak kisegítő szerepük lesz, köszönhetően a viszonylag kisebb pályáknak és a jetpackkel való gyors közlekedésnek. Ennek ellenére mindegyik alkalmatosság a fizika szabályainak tökéletesen megfelelően fog viselkedni, amiért a szokásos, kikalapált Havok motor felel. Sok járgányba egyszerre többen is beszállhatunk, és vállvetve irthatjuk belőlük az ellent.

A Tribes egyébként annyiban valóban koppintása az Unreal Tournamenteknek, hogy a 2003-as UT grafikus motorját használja, igaz nem az ebben található fizikai motorral, hanem a szintén külön licencelt Havoc 2 enginnel. Ezt azonban a készítők messzemenőkig módosították, így az új Tribesnak is megmaradt a sorozatra jellemző teljes egyedisége és jellegzetes bája. Az épületek, tájak, fegyverek és járművek sajátos hangulatot sugároznak, és emellett borzasztó részletesen kidolgozottak egytől egyig.

Ami a legjobban meglepett a játékkal kapcsolatban, hogy ezúttal – megannyi riválisával ellentétben – nem csak botok elleni gyakorlás fogja képezni az egyjátékos módot, de nagyon komoly történettel és külön pályákkal is el lesz látva a camping rész, aminek megvalósításáért és minőségéért nem kisebb személyek felelősek, mint a klasszikus System Shock 2 történetének megalkotói.

Battlefield 1.5?

Nagyon érdekes, hogy a játékban tulajdonképpen nem lesznek a szó szoros értelmében vett katonatípusok, mint a Battlefieldben, ehelyett gyakorlatilag mindenki maga hozhatja létre a saját egyedi karakterét. A bázison lévő terminálokból magunk választhatunk páncélzatot és fegyvereket, valamint a négyfajta bónuszból is magunkhoz vehetünk egyet. A páncélzat már alapból meghatározza haladási sebességünket és sebzéstűrő potenciálunkat, és azt is, hogy milyen fegyvert vehetünk magunkhoz a terminálból vagy elhalálozott katonától. Jópofa, hogy lesznek magunkkal vihető, szabadon lerakható kisebb terminálok is, főleg lőszerutánpótlás céljából, viszont ezek még a bázison találhatóknál is könnyebben semmisíthetők meg, nem kevés plusz taktikai lehetőséget nyújtva. Az említett négy bónusz közül az energiacsomag plusz sebességet és jetpack-energiát adhat, a javítás pedig folyamatos, lassú gyógyulást vagy gyorsabb társregenerációt biztosít. A pajzs használata értelemszerű, míg a sebesség bónusz mind mozgási, mind lövési sebességünket jelentősen megnöveli. Mindehhez természetesen fegyverek is dukálnak: mintegy tucatnyi, nem túl kreatív, de egyedien kidolgozott gyilkoló eszközből válogathatunk a plazmafegyverektől kezdve a közelharcban bevethető szecskázón át a rakétavetőig – ráadásul ezúttal gránátokat is kapunk! A többjátékos kalamajkában ezúttal mintegy 32-en vehetnek majd részt, ami lényegesen kevesebb, mint a Joint Operations vagy a Battlefield hasonló adata, de a térképeken így is jóval gyakrabban fogunk ellenségbe botlani, mint a Tribes-fejlesztők által kissé unalmasnak titulált, fent említett játékokban. A térképek számáról még hozzávetőleges adatot sem tudni sajnos, mindenesetre az eddigi bétákban szereplők alapján biztos, hogy többnyire magas hegyekkel és mély völgyekkel tarkított tájakon, illetve kidolgozott belső arénákban fog folyni a futurisztikus öldöklés.

["A méltatlanul elfelejtett, korszakalkotó Tribes első két része letölthető a Fileplanet.com oldalról"]

A játékmódok számát szintén nehéz meghatározni, lévén azok egymással kombinálhatók. A tipikus Team Deathmatch és Capture the Flag mellett (a játékot annyira erőteljesen csapatalapúnak szánják, hogy mindenki-mindenki elleni öldöklés nem is várható) lesz egy nagyon ígéretes, Fuel nevezetű üzemanyag-gyűjtögetős móka, amiben az elhalálozott ellenfelek után és a három olajkútból – saját, semleges és ellenségé –, akár a másiktól lopva kell olajat szereznünk – amelyik csapat eléri a százegységnyit, az nyer. Lesz egy UT-s Bombing Runhoz hasonló mód is, amikor az ellenség bázisába kell eljuttatni valamit, valamint egy túlélési játékfajta, ahol a legutolsó életben maradt katona csapata nyeri a fordulót.

Karácsonyi vadászat

Az új Tribes-rész időzítése szinte tökéletes. Ebben az évben nem jelenik meg új Unreal Tournament, a Battlefield 2 premierje még odébb van, így a játékosok által időközben igencsak megkedvelt sokjátékos FPS-stílus újabb gyöngyszeme talán nagyobb elismerésre és eladásokra talál, mint az előző két epizód. Ahogy sejtettük: igenis van élet az UT2004 után, és ezt tökéletesen prezentálja a Tribes: Vengeance november elejétől. A várhatóan havidíjmentes játék, viszonylag alacsony gépigénnyel megtámogatva talán ezúttal megtalálja az utat a magyar multiplayer-játékosokhoz is, és végre itthon is méltó megbecsülést kap a többjátékos FPS-ek méltatlanul elfelejtett sorozata.

Greg5

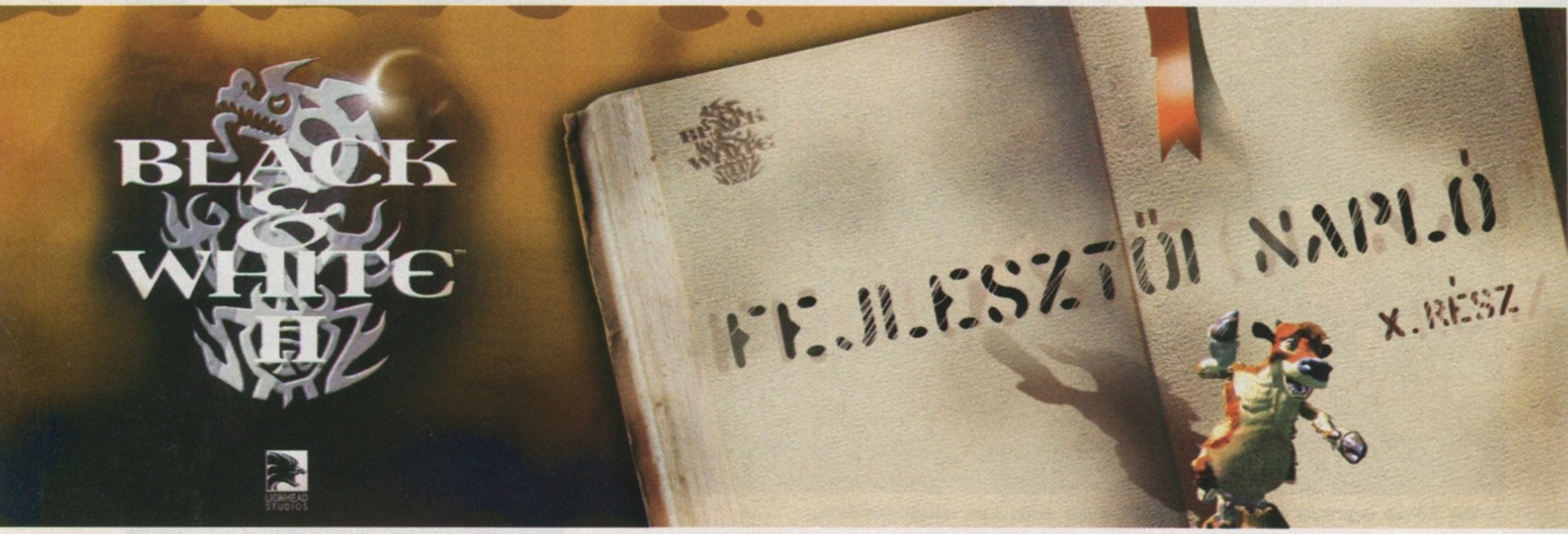
Túl Quake 3-mon és Counter-Strike-on (meg az üveghegyen)

A többjátékos FPS-eket űző magyar játékosok 99%-a sajnos leragadt a jól bevált Unreal Tournamentnél, Quake-nél vagy Counter-Strike-nál, esetleg ezek valamely híresebb modifikációjánál. Hála a nagy hírverésnek, lassan a Battlefield különböző részei is kezdenek teret hódítani itthon, de még mindig rengeteg igen élvezetes és egyedi multis FPS kerülte el a magyar játékosok figyelmét. Hasonlóan mostoha sorsú a Planetside nevezetű játék, melynek gyönyörű, futurisztikus világában több százan irthatják egymást egyetlen összefüggő pályán, méghozzá fejlődési rendszerrel és járművekkel megspékelve. Nekem több hónapon át egyik személyes kedvencem volt a program. Közel ennyire jól kidolgozott, a nem annyira monumentális és szép, de szintén egyedi hangulatú, fantasy környezetű Savage: The Battle for Newerth, melyben az egyik játékos RTS-nézetből, az égből szemlélve társait, adhat ki utasításokat a földön harcolóknak. Érdemes utólag is beszerezni ezt a két, tavaly megjelent gyöngyszemet: a Savage-nek van demója, a Planetside-ot pedig bárki ingyenesen kipróbálhatja harminc napon át. Higgyétek el, megéri egy pillantást vetni rájuk, nem hiába készült még kiegészítő lemez is hozzájuk!

+ Az egyjátékos-módot sem hanyagolják el, a multiplayert pedig alaposan kiterjesztik. Rengeteg új fegyver és lehetőség

– Remélhetőleg adnak neki esélyt a játékosok az UT 2004 után is

> **Összességében:**
Az új Unreal Tournament epizódnak is beillő Tribes:Vengeance az év végi hajrá legjobb többjátékos FPS-ének ígérkezik.



fejlesztő **lionhead studios** kiadó **electronic arts** web **www2.bwgame.com**

Az E3 kiállítás nemcsak a játékosok és a média képviselői, de a játékkészítők életében is az év legnagyobb eseménye. Mark Hill új naplóbejegyzésében azt mutatja be, milyen a Los Angeles-i show a színfalak mögül, a játékfejlesztő szemével nézve.

A játékmagazinok újságírói számára az E3 valahogy így nézhet ki: leszáll az ember a repülőgépről LA-ben, valahogy kihúzza, míg a show elkezdődik, aztán három napot egyfajta eufórikus állapotban, a legújabb játékok (no meg persze némi alkohol, ami az esti bulik velejárója) mámorában tölt. Sajtóanyagokat és CD-ket vadászik, közben naphosszat bámulja a minden második standnál feltűnő bikinis hostess csajokat. Nos, fejlesztőként, a standok túloldalán állva, mindez kicsit másképp néz ki: nekünk az E3 kemény munkát jelent. Tulajdonképpen már azt is fárasztónak tartom, hogy újságíróként végighallgassam vagy száz fejlesztő mondókáját a játékáról – annak pedig már a gondolatától is rosszul vagyok, hogy három napon keresztül folyamatosan a játékunkról kelljen beszélnem, ezerszer elmesélve újra ugyanazokat a részleteket. Nem csoda, hogy Jonty Barnes, a Black & White Studios vezetője az E3 után rögtön kivett egy hét szabadságot, hogy kicsit összeszedje magát, visszanyerje a hangját és az ép eszét...

Showtime!

Mielőtt az egész E3 elkezdődött volna, rengeteg időt és energiát kellett befektetnünk, hogy a kiállításra olyan, stabil, elfogadható sebességgel futó, a játék fontosabb tulajdonságait hűen bemutató, és nagyjából a végleges grafikával bíró verziót készítsünk a Black & White 2-ből, amit meg tudunk mutatni az újságíróknak a zárt ajtók mögött tartott prezentáción. Aztán pár nappal a kiállítás előtt kaptunk egy ajánlatot az ATI-tól, hogy a standjukon a Half-Life 2 mellett a Black & White 2-t is bemutathatjuk néhány gépen a közönségnek... Mindennek az lett az eredménye, hogy az E3-as küldöttségünk – Jonty és Ben Sebire a teszter-szekcióból – számára a kiállítás egy laza 72 órás maratonnal kezdődött. Először otthon, Guildfordban kellett összerakni a demót, letesztelni, kijavítani a hibákat, aztán – amint kiértek Los Angelesbe – letölteni azt a patch-et, amit az otthoniak készítettek a repülőút alatt, és az időközben felmerült hibákat javítja... Egy szó, mint száz, néhány órával a show nyitása előtt állt csak össze a végleges program.

A kiállításon Jonty reggel kilenctől este hatig félórás váltásokban fogadta az újságírókat (akkora rohanás volt, hogy ebédre általában csak egy-két almát, meg egy üveg ásványvizet sikerült magához vennie – tehát fogyókúrának sem rossz az E3!). Mindezt három napon át – igaz, Peter Molyneux a második napon pár órára átvette tőle a stafétabotot... Mindeközben Ben lenn a tömegben több ezer embernek mutatta be a játékot: egyszeri rajongóknak, bámészkodóknak, újságíróknak, és még filmes stáboknak is. A legmaradandóbb élménye egy fickó volt, aki annyira röhögött a kosárlabdázó tehén látványán, hogy valósággal hisztérikus állapotba került, és kis híján orvost kellett hívni hozzá...

Na várj csak, majd jól felnövök és úgy tőgyön rúglak...!

Zárás után

A kiállítás fárasztó napjai után az esték sem hoztak pihenést. Mivel Ron Millar (a Diablo és a Warcraft sorozatok egyik kulcsfontosságú fejlesztője) és a testvére, Chris éppen az E3 idején csatlakozott a Lionhead csapatához, ezek az esték ideális alkalmat nyújtottak arra, hogy megismerkedjünk leendő munkatársainkkal. Mondanom sem kell, az esték menetrendszerűen éjszakába, a beszélgetések pedig heveny iddogálásba fúltak...

Minden siránkozásom ellenére az E3 bőven megérte a belefektetett energiát, hiszen a játék fogadtatása frenetikus volt. Ahogy Jonty mondja: „Az ember hosszú hónapokig ül a fejlesztőcsapatnál a kis szobájában, és minden idegszálával az éppen előtte álló feladat megoldására összpontosít. Igazi felüdülés ezután odaállni az újságírók és a rajongók elé, és egy kis ideig azzal foglalkozni, azt bemutatni, amit már elkészítettünk – főleg, ha ez ilyen lelkes fogadtatásra talál, mint az idei E3-on!".

Felvetettem Jontynak, hogy azért az első Black & White bemutatóihoz képest mintha kissé visszafogottabb lett volna az újságírók és játékosok lelkesedése... persze erre is megvolt a válasz: „Az egész Black & White 2 design a játékosok visszajelzésein alapul, és úgy tűnik, szinte mindent sikerült beépítenünk a játékba, amit a rajongók hiányoltak az első részből. A Black & White első részénél a játékosok felcsigázása, a "hype" kicsúszott a kezünkből, a rajongók várakozásai az egekbe nőttek, és a játékkal nem, vagy csak részben sikerült felnőnünk ehhez. A mostani helyzet egészen más: az E3-on nem arról beszéltünk, milyen lesz majd a játék, hanem azt mutattuk meg, milyen részeket sikerült már megalkotnunk belőle. Minden egyes szó mögött, amit kiejtettem, ott volt a bizonyíték a monitoron: igen, ez valóban így néz ki, így működik, nézd csak meg, próbáld ki, ha nem hiszed!"

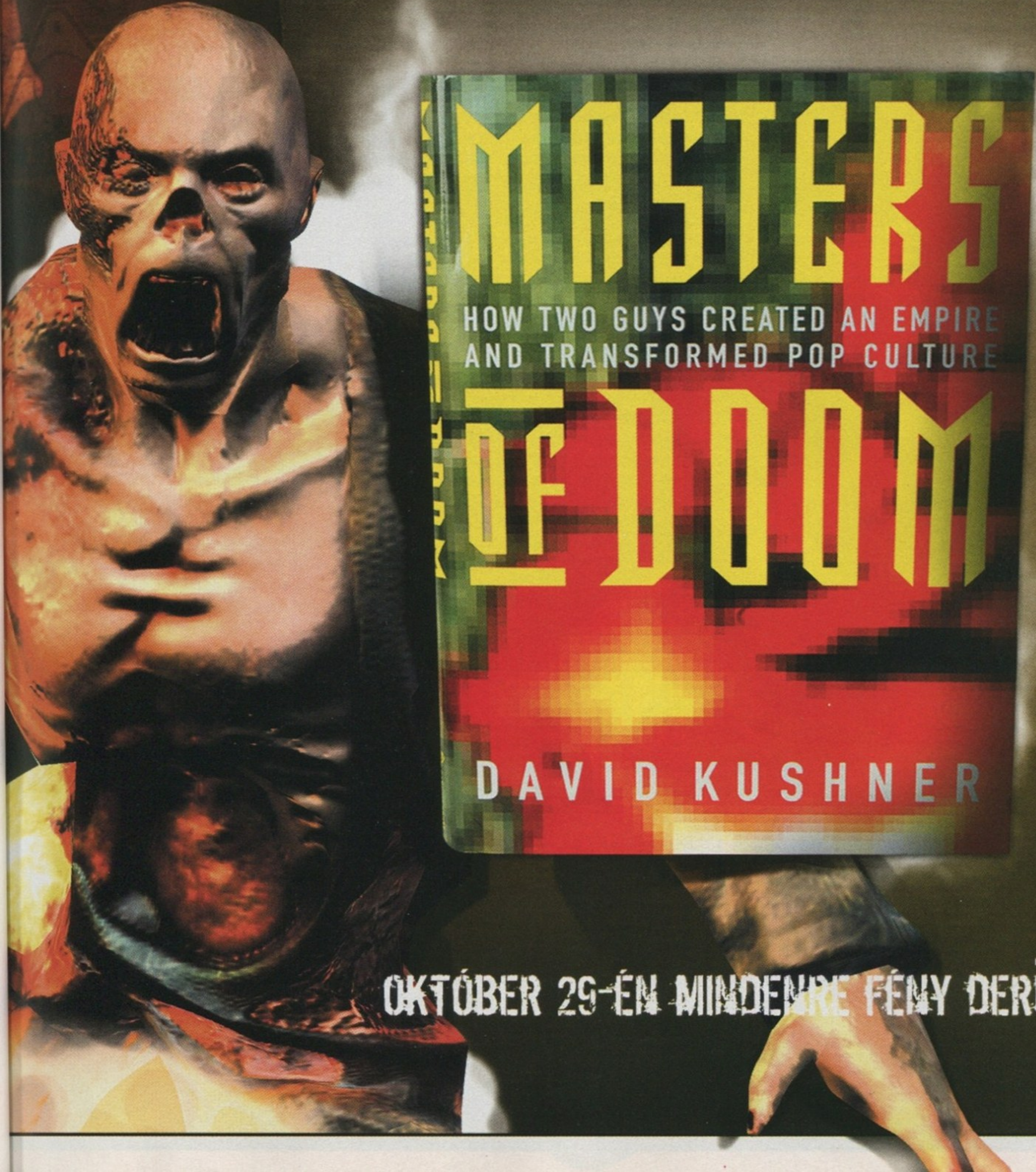
Mark Hill

SZENZÁCIÓ!

A DOOM3 alkotóinak életéről szóló 300 oldalas könyv először magyarul, kizárólag a PC GURU ingyenes mellékleteként! Minden, amit a DOOM-ról tudni szeretnél...és még sokkal több!

18

ha kíváncsi vagy, hogyan alakult meg a világ leghíresebb játékfejlesztő csapata
ha kíváncsi vagy, hogyan született a Wolfeinstein, a Doom, a Quake
ha kíváncsi vagy, miért váltak szét John Carmack és John Romero útjai
ha kíváncsi vagy az id Software titkaira...



OKTÓBER 29-ÉN MINDENRE FÉNY DERÜL!

DOOM 3

FEJL.: ID SOFTWARE KIADÓ: ACTIVISION WEB: WWW.DOOM3.COM

A texasi illetőségű id a világ egyik legsikeresebb független fejlesztőcsapata. John Carmackot, az iparág talán legjobb programozóját egy rakás rendkívül tehetséges designer és grafikus veszi körül, a csapat remek játékokat alkot, minden programjuk emlékezetes.

Ezt is megértük végre: megjelent a korszakalkotó Doom-sorozat harmadik része! A munka nem ment problémák nélkül.

A kulcsemberek közül először Paul Steed grafikus-animátort kellett kirúgni, mert nem támogatta a projektet, aztán kilépett Graeme Devine programozó, Trent Reznor zenész és Paul Jaquays designer, végül egy korai E3-as verzió kikerült az internetre... A fejlesztés ezért sokkal tovább tartott, mint bármelyik eddigi id-játéké, de a végeredmény ismeretében be kell látnunk: a jó munkához idő kell.

Régi emlékek

A legfiatalabbak kivételével talán nincs is olyan játékos, aki ne játszott volna az eredeti Doommal, amelynek a harmadik rész tulajdonképpen egyfajta újrafeldolgozása. Mivel az a program 1993-ban minden túlzás nélkül szólva megváltoztatta a játékvilágot, igen nagyok voltak az elvárások a Doom 3-mal szemben is. Az id rendkívül szűkszavú volt a játékkal kapcsolatban (még képeket se nagyon adtak ki a programból) igy senki nem tudta, mit várjon igazából a harmadik epizódtól – azon túl, hogy grafikailag mindent gyalázni fog, amit eddig monitoron láthattunk. Ezen valószínűleg az id-nél is sokat vitatkoztak, az eredmény pedig sok dologban újító, az eredetihez csak néhány dologban hasonlító program lett (a játékot ért legfőbb kritikák egyébként jórészt az eredetiből átvett részekkel vannak kapcsolatban).

> Tyű, de megnőttél a Doom 2 óta!

Újításnak számít, hogy a Doom 3-nak van sztorija. Igaz, irodalmi díjakat nem fog nyerni, és jószerivel három szóban össze lehet foglalni („jönnek a démonok"), de mégiscsak több mint ami az eredetiben volt. 2145-ben járunk, a marsi UAC kutatóbázison, egy névtelen, hangtalan, egyéniség nélküli katona bőrében. Friss érkezőként a regisztráció után az első dolgunk egy eltűnt tudós megkeresése az alsóbb szintek egyikén. Amint ezt sikerrel teljesítjük, elszabadul a pokol, méghozzá szó szerint. Egy ördögi tudós mesterkedésének köszönhetően a teleportálás valósággá válik, és a derék Betruger (pontosabban az, ami megszállta) az első térkaput egyenesen a démonokkal teli Pokolba nyitja. Az állomáson szinte mindenki azonnal elpusztul, hogy aztán élőha-

lottként térjen vissza. Egy-két, magát elbarikádozott tudóson, valamint a parancsnokunkon és néhány katonáján kívül csak az UAC földi főhadiszállásáról küldött Elliot Swan marad életben, ő is csak testőrének köszönhetően. Velük nem nagyon fogunk személyesen találkozni, a végső célunk mindenesetre az, hogy keresztülhúzzuk Betruger terveit, no meg hogy túléljük a démonok sorozatos támadásait.

A történet egyébként nagy hasonlóságot mutat a Half-Life-éval; itt is fegyver nélkül érkezünk egy kutatóállomásra, ahol egy rosszul sikerült kísérletnek köszönhetően félelmetes lények jelennek meg. Itt is megjárjuk ellenfeleink lakályos otthonát, ráadásul itt is van egy G-Manhez hasonló figura – Betruger –, akit hiába utálunk, végleg kinyírni nem tudunk. Az id hivatásos forgatókönyvírót vett fel, ám a 7th Guest sztoriját is jegyző Matt Castello

Ha ilyen a Pokol, indulunk gyónni...

nem dolgozta halálra magát. Persze lehet, hogy egyszerűen nem hagytak neki lehetőséget, és túl szűk keretek között kellett dolgoznia, ám az is biztos, hogy a sztori egyszerűsége nem számít fekete pontnak – ennyi ugyanis bőven elég egy Doomhoz.

Igazi thriller

A technológiai megvalósítás mellett a Doom 3 legnagyobb érdeme a hangulata. Az id sosem volt híján elborult elméknek, de amit itt véghezvittek, az egészen elképesztő. Még mielőtt akár egy démont is látnánk, csak félve merünk előreosonni a szűk folyosókon. Az emberek láthatóan félnek, balesetekről és eltűnt emberekről beszélnek, rengeteg meghibásodott berendezést láthatunk, sok helyen még a világítás sem működik. Amikor megtörténik a végzetes baleset, a játék hihetetlen módon több fokozattal feljebb kapcsol, az első háromnégy órában garantáltan rettegni fogunk. Az ellenfelek a hátunk mögött jelennek meg, vagy éppen a falat áttörve érkeznek, néha pedig vérbe borul a szemünk, és felkavaró látomásokat kell végigszenvednünk. Az undorító ellenfelek (néhány zombi a hullákból lakmározik...) csak hozzátesznek ehhez, ráadásul minél mélyebbre küzdjük magunkat a bázison, annál több lesz a vér, annál furcsább, rémisztőbb hangokat hallhatunk a távolból.

Főként azért tud ilyen rémisztő lenni a Doom 3, mert a környezet – legalábbis eleinte – teljesen hihető, minden a helyén van, amit csak várunk. Amikor kiugrunk az űrkikötőben, láthatjuk, hogy nélkülünk is zajlanak a dolgok: a munkások gépekkel dolgoznak, egy részeg fickó a vég közeledtéről habog, egy kis robot pedig ránk való tekintet nélkül megy a dolga után. A monitorokon UAC-önreklámok mennek, az egykor valószínűleg csillogó falak sokhelyütt kopottasak és mocskosak. Még a kan-

kívánságlista

A Doom 3 motor képességeit a játék nem használja ki teljesen, ez – mint az a Quake 3 engine esetében is történt – a licencelő cégekre vár. Eddig négy játékról tudjuk, hogy a Doom 3 motort használja. A Raven dolgozik a Quake 4-en, a Nerve egy csapatalapú multiplayer FPS-en (két éve jelentették be, azóta egy szó sem esett róla), a Splash Damage pedig a Return to Castle Wolfenstein 2-n. Az egyetlen, nem id-közeli cég, ahol a D3 engine-t használják, a Human Head. Mi összeállítottunk egy listát, milyen játékokat látnánk szívesen ezzel a motorral...

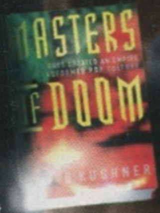
Aliens vs Predator 3 (talán nem kell magyarázni, mindennél rémületesebb lehetne)

Thief 4 (ugyan az Ion Storm felturbózott Unreal motorja is jól nézett ki, de azért a Doom 3 többet tud)

Alone in the Dark 5 (minden idők legfélelmetesebb kalandjátéka készülhetne el)

System Shock 3 (elkezdődött egy SS-mod fejlesztése, de az EA kegyetlen módon lelőtte a projektet)

Planescape Torment 2 (erre aztán végleg nincs esély, de minden idők egyik legjobb, sötét hangulatú RPG-je megérdemelné a folytatást)



masters of doom

Ilyen kaliberű játéknál joggal várhatnátok egy kis visszatekintést az id Software történetére, az eddigi Doom-játékokra. Ez nem a lustaságunk miatt maradt el, hanem azért, mert sokkal jobb dolgot találtunk ki, mint holmi egy-két oldalas összefoglaló. Mégpedig azt, hogy lefordítjuk David Kushner tavaly megjelent Masters of Doom című könyvét, mely ezzel a témával csekély 300 oldalon keresztül foglalkozik. Ebből mindent megtudhatunk a híressé vált id játékok elkészüléséről, rengeteg anekdotát olvashatunk a pár dollárral induló, Ferrari-gyűjtésig jutó srácokról. Megszólal benne minden fontosabb – mai és egykori – id alkalmazott, az író különösen John Carmack és John Romero barátságát majd szakítását emeli ki. A könyvet előreláthatólag október végén adjuk a PC Guru mellé, természetesen ingyenesen, ajándékképpen.

Belső terekre optimalizált motor...

tint is felkereshetjük, ahol egy játéktermi automatával szórakozhatunk (mielőtt valaki órákat töltene el vele: bármekkora rekordot is érünk el, semmi jutalmunk nem lesz), vagy akár nézhetjük a tévét is, amelyen többek között a 149. QuakeConról is beszámolnak. A játék során rengeteg apró számítógépet, PDA-t szedhetünk össze, és az ezeken tárolt audiojegyzeteket, illetve e-maileket is megtekinthetjük. Ezek próbálják enyhíteni a túlzottan komor hangulatot, lévén néha meglehetősen vidámak. Némelyik a biztonsági záras tárolók kódjait tartalmazza, nagy részük azonban betekintést enged a bázis mindennapjaiba is. Mindent megtudhatunk a bázison működő szerepjátékklubról, olvashatunk spameket, de fény derül arra a kérdésre is, hogy miként kerültek láncfűrészek a fákkal nem igazán rendelkező Marsra (ez azért fontos, mert némelyik zombi ilyenekkel van felfegyverkezve).

Az atmoszféra megteremtésében kiemelten fontos szerepe van az árnyékoknak, illetve a hangoknak. A játéknak – a főmenüt leszámítva – tulajdonképpen nincs zenéje, hiszen minden azt célozza, hogy a játékos ténylegesen a bázisra képzelje magát. Az árnyékolási rendszer mindent üt, amit játékban eddig láthattunk! Minden mindenre árnyékot vet (egy kivétellel: a karakterek egymást

Ha sok lőszert és gyógyítást találunk, jó eséllyel ő vár ránk a sarok mögött

nem árnyékolják), és ha egy szobába nem jut fény, ott tényleg koromsötét van. Szerencsére mindig velünk lesz legjobb barátunk, az elemlámpa, amelylyel az ilyen helyzeteken segíthetünk.

> **"Technikailag tökéletes, hangulatában rémisztő, játékmenetében viszont kicsit lapos - tipikus id-játék-"**

Ősi játékmenet

A Doom 3 horror FPS-nek készült, mindent, ami ehhez nem kellett, sutba vágtak. Ezért aztán a Doom 3 játékmenete nincs tele újításokkal, mondhatni végletesen egyszerű. Megyünk szobáról szobára, és mindenhol kinyírjuk a beteleportáló démonokat, illetve a feléledő zombikat. Harc után felszedjük a szobában található tápokat, PDA-kat (lényegében ezek a régi Doom kulcsainak modern megfelelői), és megyünk tovább. Ezt józserivel semmi nem dobja fel – van egy

másvélemény 01

Fölösleges hasra esni a Doom 3-tól. A látvány ütős, a játék élvezetes, de nincsen benne semmi igazán extra. Engem leginkább a sok helyütt jelentkező sematikusság és ötlettelenség zavart. A Doom 3 játékmenet szempontjából nem mutat semmi olyat, amit ne láttunk volna már korábban más FPS-ben. Szintén rontja az összképet az erős scripteltség miatti alacsony újrajátszhatóság. Manapság illik minden bajnokaspiráns FPS-nek jó sztorival előrukkolnia, ez a tényező azonban a Doom 3 esetében csak közepesre sikeredett. Élvezetes, ám korántsem letehetetlen játékkal van dolgunk.

Értékelésem: 89 % gale

Nem írtam még kritikát FPS-ről, s ez nem véletlen: ugatom a műfajt, kocaquaker vagyok, szóval az alábbiakban annak az embernek a véleményét olvashatjátok, aki a szerkesztőségi fragpartikon rendre a tabella alján végzi... A Doom 3 kritikus pontján, a játékmeneten (mert hogy a grafika, a motor és a hangok nonpluszultrák, azt épeszű ember nem kétli) talán éppen ezért nem akadtam fenn. Ez a fajta agyonscriptelt, klausztrofób játékstílus már nem korszerű, de a Doom 3-nak meg tudom bocsátani – nem a név miatt, hanem mert az aprólékos munkával megteremtett atmoszféra minden fenntartásomat szerelte. Hiszem, hogy efféle játékélménynek is van létjogosultsága 2004-ben – meg az olyannak is, amit a Half-Life 2 ad majd...

Értékelésem: 92% Stöki

Szkeptikusan vártam a játékot, az előzetes képek sem taglóztak le, és a cég utóbbi játékai alapján úgy tűnt, nem érdemes többet várni engine-demónál. Ehhez képest már a főcím alatt magával ragadott a játék hangulata, és néhány hullámvölgytől eltekintve nem is eresztett az outróig. Bár jogosan állítják sokan, hogy néhol ismétlődő a játékmenet, és hogy a megfelelő előkészületek (sötétítés, fejhallgató, gyertyák a monitor körül, pentagramma a szőnyegen) nélkül is illene hatni a játéknak, számomra az év eddigi legjobbjának bizonyult a Doom 3. A grafika mozgás közben kifogástalan, a hangok sosem tapasztalt módon alapozzák meg az élményt, és az időnként valóban monoton harcot feldobó körítés is kivételes odafigyeléssel készült. Aki pár óra játék után képes egy legyintéssel elintézni, netán unalmasnak nevezni, egyszerűen nem mélyült bele igazán.

Értékelésem: 96% jatfield

Christian Antkow, az id egyik pályatervezője. Lehet hogy a projekt végi hajtásban tényleg így nézett ki...

helyszín, ahol egy gépet nekünk kell irányítani, és kétszer vasutazhatunk is, de ez sajnos túl kevés. Ugyan helyenként lehet a számítógépeket piszkálni (ilyenkor a célkeresztből kurzor lesz), de legtöbbször itt sincs sok lehetőségünk: vagy kinyitjuk az utunkat elzáró ajtót, vagy nem. A játék legnagyobb hibája, hogy az első döbbenet elmúlta, illetve a pályatervezők trükkjeinek kitapasztalása után monotonná válik. A bázis egyes részei nem különböznek egymástól jelentősen, úgyhogy az egyetlen újdonságot az új fegyverek és szörnyek jelentik. Engem ugyan a Doom 3 hangulata teljesen magával ragadott, ám mikor a Pokol meglátogatása után (ez a huszadik pálya a 27-ből) ismételten visszakerültem a bázis jól ismert falai közé, bizony elment a kedvem az egésztől. Már megvolt minden fegyverem, ismertem minden ellenfelet, úgyhogy maradt az irtás, ami a huszadik játékóra tájékán kezdett kissé unalmas lenni.

A Doom 3-mal eltöltött első órák feledhetetlenek! Később a hangulat ellaposodik, és csak a Pokol pályán ugrik meg újra az adrenelinszintünk.

Hiába vannak maguk a pályák elképesztően megtervezve, hiába néz ki csodálatosan a játék, ha a harc nem élvezetes. A designerek kedvenc játékszere, hogy egy terembe belépve azonnal megjelenik előttünk és mögöttünk is egy-egy lény, akik így unfair előnyre tesznek szert. Szintén sokszor használt megoldás, hogy egy látszólag néptelen folyosón járva hirtelen félregördülnek a falak, és közvetlenül mellettünk jelenik meg néhány agresszor. Ezek az olcsó trükkök eleinte jó ötletnek tűnnek, hiszen kellően ijesztőek, azonban túlzott használatuk miatt néhány órával később már inkább idegesítők, mint rémisztők. Ha felveszünk egy-egy páncélt vagy nagyobb gyógyító csomagot, az sokszor együtt jár néhány ellenfél megidézésével, tehát paradox módon sok esetben jobban járunk, ha nem vesszük fel a tápokat (persze nem mindenhol, de érdemes az átlagosnál sűrűbben használni az alapból F5-ön levő gyorsmentést).

Egyéntől függ, hogy kit meddig köt le ez a viszonylag egyszerű és kiismerhető játékmenet. Én személy szerint a huszadik pályáig kifejezetten élveztem, shoebaron viszont már a harmadik pálya után azt kérdezte, hogy lesz-e még valami újdonság a programban. Ha csak egy kicsit élvezetesebb lenne a harc, a monotonitás kérdése fel sem merülhetett volna... Mindegy, milyen megoldással érték volna el ezt, zseniális AI-val, mint a Halóban, társakkal, mint a Half-Life-ban, vagy eszeveszett intenzitással, mint a Call of Dutyban – de sajnos itt végig egyedül megyünk előre a meglehetősen buta, és jobbára egyedül vagy párosával támadó ellenfelek ellen. Nem véletlen, hogy az a két alkalom, amikor a kis örrobotokat követve kell harcolnunk, vagy amikor a tudóst kell kísérgetnünk a sötétben,

Milyen elborult, végzetesen beteg elme képes ilyen ellenséget kitalálni?!

Valami azt súgja, ezt a meccset nem a szkafanderes nyeri... őt ugyan nem vigasztalja, de majd jól megbosszuljuk!

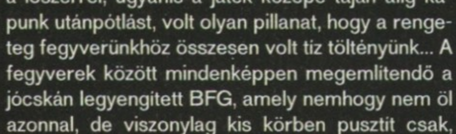
a játék legélvezetesebb részei közé tartoznak. A többi szinttől jelentősen egyedül a Pokol különbözik, az a Doom 3 csúcspontja. Azt persze nem szabad hinni, hogy a játék rossz – mindössze arról van szó, hogy aki játszott az utóbbi idők jobb FPS-eivel, annak ez az egyszerű játékmenet kicsit elmaradottnak, ósdinak tűnhet.

Dungeons & Demons

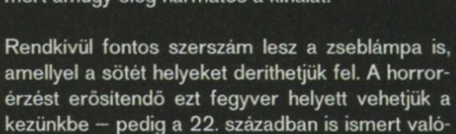
A játék leginkább a szörnyek és a fegyverek terén hasonlít a mintaként szolgáló korai Doomokra. Azokkal ellentétben azonban itt érdemes spórolni a lőszerrel, ugyanis a játék közepe táján alig kapunk utánpótlást, volt olyan pillanat, hogy a rengeteg fegyverünkhöz összesen volt tíz töltényünk... A fegyverek között mindenképpen megemlítendő a jócskán legyengített BFG, amely nemhogy nem öl azonnal, de viszonylag kis körben pusztít csak, ráadásul a lassan haladó lövedéket ki lehet lőni bármelyik fegyverrel (ez egyébként mindenre igaz, akár az impek tűzlabdájára, vagy a revenantok rakétáira is). Aztán ott van az egyetlen igazán új fegyver, a soul cube. Ezt az idegen alkotást a Pokolról hozhatjuk vissza, és innentől kezdve alaposan megkönnyíti az életünket. Minden ötödik megölt lény után válik használhatóvá, ezt kis ikon jelzi a lőszermutató mellett. Ilyenkor használva azonnal megöl egy ellenfelet, ráadásul gyógyít is rajtunk, attól függő mértékben, hogy milyen ellenfelet emésztettünk el vele utoljára. Ilyen király, idegen, bizarr fegyverekből kellett volna még néhány, mert amúgy elég harmatos a kínálat.

Rendkívül fontos szerszám lesz a zseblámpa is, amellyel a sötét helyeket deríthetjük fel. A horrorérzést erősítendő ezt fegyver helyett vehetjük a kezünkbe – pedig a 22. században is ismert valószínűleg a sisaklámpa, vagy legalábbis a ragasztószalag, amellyel katonánk a páncéljához erősíthetné a fényadó szerkezetet; és akkor még nem is beszéltünk az éjjellátókról, amely nélkül már Sam Fisher sem mutatkozott. Ilyen kérdést egyébként rengeteget fel lehetne tenni (miért nem teleportál mellénk egyből tíz mancubus, akik ellen nem lenne esélyünk; miért nem élte túl más katona a támadást; miért nem használják a szinte halhatatlan őrrobotokat), de nincs értelme – nem feltétlenül logikus játékot, hanem magával ragadó, rémületes kalandot akartak kreálni az id-nél. Vannak már modok, amelyek a lámpát a fegyverekre helyezik, de nem véletlen, hogy külön kell használni az id szándékai szerint, mert így ijesztő igazán a játék. Hirtelen kimegy az áram, morgást hallunk, mire kétségbeesetten előkapjuk a lámpát, és kiderül, hogy néhány zombi csak méterekre van tőlünk – belenyilall a rémület az emberbe, megpróbálunk visszaváltani a fegyverre, és lemészárolni az ellenfeleket. A lámpával lehet ütni, azonban a többi fegyverrel nem – ez óriási hiba, sokszor az életünket mentené meg, ha a shotgun vagy a gépfegyver markolatával még oda tudnánk sózni, hiszen a fegyverek tára meglehetősen hamar kiürül, az újratöltés pedig nagyjából annyi időt vesz igénybe, amennyi alatt egy lény kényelmesen felszeletel minket.

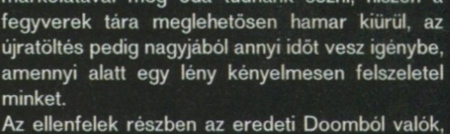
Az ellenfelek részben az eredeti Doomból valók, de van néhány szörnyeteg, amelyet kifejezetten a harmadik részhez alkottak. Egy kis táblázatban be



Hohó, egy élő NPC! Ráadásul nő!



Hm, mégsem annyira élő...?



Sejtettem, hogy ez lesz a vége...

Ha a zseblámpa fényében ezt látjuk, készülhetünk egy durva balegyenesre

is mutatjuk ezeket, de két lényt azért kiemelnénk. Az egyik a puttó angyalkákra emlékeztető cherub: hártyavékony szárnyakkal, keservesen sirva közelít felénk – az ember szinte vonakodik beleüríteni a shotgun tárát (persze csak amíg belénk nem mar). A másik a hatalmas, szétnyíló szájjal rendelkező wraith, amely teleportálgat, méghozzá általában a hátunk mögé – ritka ocsmány egy állat! Az ellenfelek meglehetősen buták, bár az is igaz, hogy a démonok nem akarnak taktikázni; egy hellknight nem fog sarkok mögé bújni, dobozok mögé vetődni – jön felénk komótos léptekkel, és lő, ahogy csak tud. Meg lehet tehát magyarázni a dolgot, de a Halo után és a Half-Life 2 előtt azért kicsit többet vártunk volna. Az a régi trükk szerencsére még mindig működik, hogy az ellenfelek egymást is széttépik, ha az egyik véletlenül eltalálta a másikat. A négy főellenfél legyőzéséhez nem kell sokat gondolkodni, tulajdonképpen csak az egyikhez kell külön taktika, a Guardian ugyanis csak akkor válik sebezhetővé, ha kilőjük gyermekeit, a repkedő reflektorokat. A többi lényt csak szorgalmasan kell lőni, és soulcube-bal ápolni.

A fizika ugyan jól működik néhány dologgal kapcsolatban, de néhány tárgyra semmiféle erőt nem tudunk kifejteni. A szörnyek pontosan úgy reagálnak mindenre, ahogy az kell, másként tántorodnak meg fejlövésnél vagy láblövésnél, ráadásul attól is függ a reakció, hogy milyen fegyverrel követtük el az inzultust. A kisebb dobozokat, a szemeteseket vagy a hordókat is szabadon lehet tologatni, de vannak nagyobb ládák, szekrények, melyeket egy centivel nem tudunk arrébb tolni, még akkor sem, ha rakétával durrantunk nekik oda. A gránátra ható fizika sem stimmel teljesen, méretéhez képest túl nagyokat pattog, elég nehéz megjósolni, hol fog megállni. A fizikával függ össze a Doom 3 újítása, a pixelenkénti sebzésvizsgálat. Az eddigi játékok láthatatlan téglatestet (bounding box) húztak a karakterek közé, és a lövedékek ütközésvizsgálatát arra végezték: elég volt a bounding boxot eltrafálni a találathoz. A Doom 3-ban viszont nincs ilyen nagy sebzészóna, abszolút pontosan kell céloznunk.

$

Nemrégiben napvilágra került, hogy egy kilétét titokban tartani kívánó cég (minden valószínűség szerint a Microsoft) 500 millió dolláros felvásárlási ajánlattal kereste meg az id-t – Carmackék azonban kategorikusan nemet mondtak.

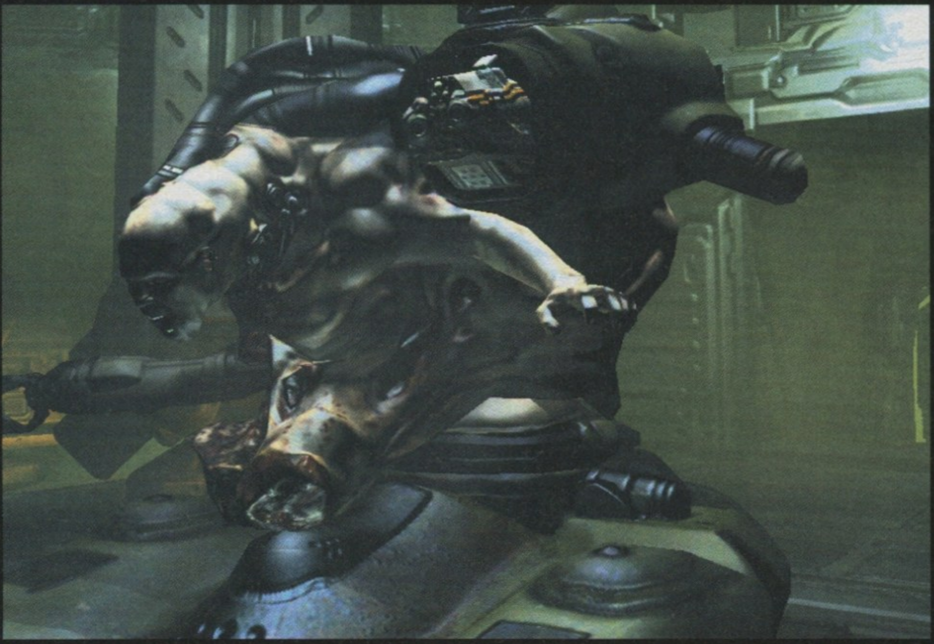
újdonságok és régiségek

A Doom 3 rengeteg újdonságot hozott az előző két rész ismerőinek, ugyanakkor meghagyott eleget a nosztalgiára vágyóknak. A fegyverek nagy része a Doom 2-ből származik, de a szörnyek terén nagyobb változásokat láthatunk. Sok régi szereplő tért vissza, többen szinte felismerhetetlen formában, de vannak új lények is dögivel.

Az alábbi képeken látható, hogy mennyit fejlődött a számítógépes grafika tíz év alatt, és hogy mennyivel lettek őrültebbek az id designerei. A Pinky Demon robotlábakkal gazdagodott, a Hellknight (ennek Doom 3-as verziója itt balra látható) pedig ugyan elveszítette szarvait, viszont sokkal brutálisabban fest kigyúrt testével, véres szájával.

PINKY DEMON

HELL KNIGHT



> Nocsak, nocsak, az id grafikusai alighanem nagy Alien-rajongók lehetnek

Ennek sokkal nagyobb jelentőséget tulajdonítottunk megjelenés előtt, mint most, de ennek nem az az oka, hogy a rendszer nem működne, hanem az, hogy a fegyverek nem támogatják. Lényegében a pisztolyon és a gépfegyveren kívül minden eszköz területre hat (a forgócsöves gépágyú a visszarúgása miatt nem tekinthető pontlövő fegyvernek), így aztán továbbra is elég nagyjából az ellenfél felé célozni.

Végzetes szépség

Azt talán senki sem vitatja, hogy John Carmack napjaink legbefolyásosabb 3D-s programozója. Grafikus motorjai évekre előre meghatározzák a játékvilág és a hardverek fejlődését, és minden egyes új programja ámulatra készteti a játékosokat és a konkurenciát egyaránt. Ez ezúttal is így történt, a Doom 3 motorja olyan látványt kínál, amit még sosem láthattunk. Szinte teljesen realisztikus árnyékok között harcolhatunk, a pályák egészen elképesztően vannak felépítve, a karakterek pedig apró túlzással egy Pixar-rajzfilmbe is beférnének. A pályákat felfedezve érthető meg leginkább, miért is tartott ilyen hosszú ideig a Doom 3 elkészítése: mindent a végletekig kidolgoztak. Rejtélyes gépek dolgoznak a háttérben – ezeket esetenként percekig elnézegettük –, minden szoba tele van felszereléssel, és ha felnézünk a plafonra, láthatjuk hogy mindenhol vezetékek, csövek tekeregnek. Még a legjelentéktelenebb helyszín is olyan látványt kínál, hogy garantáltan le fogunk döbbenni. Nem is beszélve az olyan extrákról, mint például a marsi felszínre nyíló koszos-poros ablakok, melyeken kitekinthetünk a szabadba, és kissé torzítva tárul elénk a kopár bolygófelszín. Néhány rövid alkalommal kimerészkedhetünk a felszínre is, bár itt nem kutakodhatunk szabadon, hiszen páncélunk mindössze fél percig képes ellenállni a kegyetlen vörös bolygónak. A képernyők magas felbontású, tüéles menüket, videókat mutatnak; lehet, hogy ez nem hangzik fontosnak, de elképesztően jól néznek ki játék közben. Ez egyébként igaz mindenre – hiába loptunk közel ezer képet, egyik sem adja vissza azt a csodálatos látványt, amit a Doom 3 mozgás közben nyújt. A belső tereket, illetve a karaktereket tekintve ez messze az eddigi legszebb játék PC-n és konzolon egyaránt – ezzel lehet vitatkozni, de nem érdemes.

> **!** Az első modok már elkészültek a játékhoz, ám nem kell túl nagy dolgokra számítani, ezek jobbára a játék – különösen a fegyverek – alapbeállításait változtatják meg. A modok letölthetők a Doom 3 World portálról.

Az ellenfelek szintén elképesztően néznek ki, főként animációikban vernek oda minden korábbi próbálkozásnak. A falon kúszó impek például olyan szinten hátborzongatóak, mintha egy igazi horrorfilmből léptek volna ki. A másra nem nagyon használt fizikai rendszer működése következtében a szörnyek minden lövésre valósághű módon reagálnak, úgy rándulnak meg, úgy esnek össze, ahogy azt elvárnánk. A dagi zombinak a hája is reng, miközben felénk totyog (nem tudtuk nem odaképzelni Gabe Newell fejét a 150 kilós testre...), a cherubok babaarca vicsorgássá torzul, miközben felénk repülnek, a hellknightok pedig ledönthetetlen kolosszusként lépkednek felénk.

Mindez azonban nem fejthetne ki ilyen erős hatást, ha a hanghatások nem lennének olyan igényesek, mint amilyenek végül lettek. Trent Reznor helyett egy másik híres zenész, Chris Vrenna (ő sokáig dolgozott Reznorral a Nine Inch Nailsben) készítette a hanghatásokat. Lényegében zene nincs, viszont a marsi bázis körülöttünk folyamatosan él: gőz szivárog sípolva egy vezetékből, szikrák pattognak a gépekből, a rádióban harci zajt hallhatunk, de legalábbis gépek dohognak mellettünk. Ehhez járulnak a rendkívüli szörnyhangok – sivítások, üvöltések, hörgések követnek minden mozdulatot, minden lövést. Ennek élvezetéhez jó minőségű hangfalak (vagy fejhallgató) szükségesek, a legjobb az 5.1-es hangrendszer, de már 2.1-es megoldással is szintekkel lesz félelmetesebb – és így élvezetesebb, magával ragadóbb – a játék.

A Doom 3-ban működő technológia minden tekintetben tökéletes, valószínűleg több tucatnyi játékban fogjuk viszontlátni az elkövetkező években. A közhiedelemmel ellentétben tágas tereket is képes megjeleníteni a program (egy alkalommal a szabadban vasutazhatunk – itt szinte fotórealisztikus a látvány!), a korlátot a jelenlegi PC-k teljesítménye képviseli. Már egyetlen lombos fa (!) is megjeleníthetetlen lenne, hiszen a Doom 3 motornak köszönhetően minden levél árnyékot vetne a többire, amely még a legdurvább gépeknek is sok lenne. A Doom 3-ban ezért meglehetősen szűk területeken mászkálhatunk, így viszont jobb közepes gép már elég a játékhoz. A hardvermágusok pár oldallal hátrébb töviről hegyire kielemzik a játékot, én ehhez annyit tennék hozzá, hogy 128 MB-os videokártya, és fél giga RAM mellett már teljesen jól

> Így jár aki fejjel megy a falnak!

magyar doom honlap

Akit érdekel a Doom 3, bátran látogasson el hazánk egyetlen, kifejezetten erre a játékra kihegyezett weboldalára. A Doom 3 World (*www.doom3world.hu*) rengeteg képet, tippet tartalmaz, ráadásul letölthető innen minden eddigi mod is (ezt a jó szokást később is folytatni akarják).

A méretét meghazudtoló tűzerejű pókrobot a legjobb barátunk

Válts már shotgunra, de gyorsaaan!

játszható a program 800*600-ban, magas minőségi beállításokkal. Ugyan néha be fog lassulni, de mivel egyszerre nincs sok ellenfelünk, ez nem akkora baj, mint más játékokban.

Multiplayer négy személyre

A PC Guru szerkesztősége sosem titkolta az id által készített többszereplős játékok iránti elkötelezettségét – éppen ezért tűkön ülve vártuk a köztudottan egyjátékos módra kiélezett Doom 3 többszereplős opcióját. A játék megérkezését követően először egyedül estünk neki a játéknak. Feltérképeztük a multi pályákat, próbáltuk kiismerni a lehetőségeket, és elsajátítani az id játékainak egyedülálló air controlját – hál' istennek a játék ezen része szinte semmit sem változott az elődökhöz képest, így hamar ráéreztünk. Már az első percekben úgy találtuk, hogy a mindössze öt választható pálya mindegyike túlságosan sok szűk folyosóból áll, amelyeken végigrohanva nagyon kevés lehetőségünk és esélyünk lesz a taktikus játékra – ám ettől függetlenül ekkor még biztunk ebben a játékmódban, és hittük, hogy az elkövetkező hónapok legnépszerűbb multiplayer játékával állunk szemben. Az első csalódás éppen a mindössze négy játékosra kiélezett multi főpróbáján ért, ahol több óra játék után szomorúan konstatáltuk, hogy a Doom 3 többszereplős játéklehetősége egyelőre egy kiváló, tágas pályákkal, kiegyensúlyozott fegyverekkel felvértezett hivatalos, vagy hobbiból készített modra vár…

A Doom 3 multi legnagyobb erőssége még mindig a kiváló air control, melyhez foghatóval csak az id által készített játékokban találkozhattunk. Hiába nyújtottak többet az Unreal Tournament többszereplős lehetőségei, hiába voltak sokszínűbbek a fegyverei, igazán jó, és élvezetes deathmatch küzdelmeket csak a Quake 3 Arenával játszottunk. Szerencsére a Doom 3-ban ez nem változott, így a játékot nagyszerű irányíthatóság, teljes mértékben uralható karakterek (ráadásul az UT 2004-gyel ellentétben a Doom 3-ban minden ellenfél több méter távolságból is jól látszik), és igazán pergő meccsek jellemzik.

Mint már az elején említettem, a Doom 3-ban mindössze öt többszereplős pályán küzdhetünk (ebből is látszik, hogy Carmackék az energiájuk 99%-át az egyjátékos opcióra fordították), amik közül az egyik a Quake 2-ben oly népszerű Edge újrafeldolgozása (éppen ezért talán a legjobban játszható szint). A pályákon mindösszesen három felvehető power-uppal találkozhatunk. Az egyjátékos módban is kipróbálható Berserk (felvéve hősünk őrületes sebességre és erőre tesz szert, így egyetlen ökölcsapással képes elintézni bárkit), a láthatatlanná tévő kapszula, valamint a régi Doomokból visszaköszönő vigyorgó kék gömb, aminek felvételekor 200%-ra töltődik az energiánk. Ennyi és nem több! Ez barátok közt szólva is kevés, multi berkekben pedig leginkább a „szégyenletes" jelzővel illethető. Egyetlen pozitívumként a 200% health bogyót emelhetném ki, aminek felvételéhez előbb le kell gyártanunk azt (a gyártópanelen el kell indítanunk a folyamatot, majd meg kell várnunk, míg a powerup elkészül), valamint a Berserk felvételekor hallható ordítást, aminek hirtelen felindulásból megszavaztuk az Évtized hangeffektje címet. Mint már említettem, a pályák nagyon szűkek ezért oldalazásra, taktikus játékmenetre szinte egyáltalán nincs lehetőségünk, ráadásul a nem igazán multira való fegyverekből adódóan még arzenálunk okos használatával sem kovácsolhatunk előnyt. A rakétavető túl lassú, a shotgun szokásához híven bivalyerős, a kézigránát kezelhetetlen, a plazmafegyvernek nagyobb a füstje, mint a lángja, a chaingun pedig hatalmas szórással bír. A fegyverek sajnos majdhogynem csak a sebzési értékükben különböznek egymástól, de a legnagyobb problémát mégsem ez, hanem a mordályok kötelező újratöltése okozza. Komolyan mondom, nem értem, hogy egy ekkora multiplayer tapasztalattal bíró csapat hogy véthetett ekkora hibát (könyörgöm ez nem taktikus akciójáték, hanem deathmatch!). Borzasztó kényelmetlen a deathmatch közben állandóan megüresedett tár újratöltögetése, ami egyrészt kizökkenti a játékost a rit-

aréna

Far Cry · Unreal 2. · Undying

Far Cry – 93%: Külső terekben van olyan látványos, mint a Doom belsőkben - ráadásul nem is annyira lineáris!

Unreal 2. – 79%: Annak idején legalább annyira vártuk, mint a Doom 3-at, de súlyos csalódásnak bizonyult...

Undying – 92%: Méltatlanul megbukott remek horrorjáték; néha félelmetesebb volt, mint a Doom 3.

Vajon minek egy impnek ennyi szem, ha a Pokolban úgyis töksötét van?

másvélemény 02

Mióta az id-től megkaptuk az első Doomot, milliónyi FPS-sel játszottunk már, ami valójában ugyanazt az élményt adta, mint a Doom 3 – de ilyen intenziven, ilyen hangulatosan, ilyen hátborzongatóan még soha senki. Nem tudom abbahagyni, mindig tudni akarom, mi jön a következő folyosó mögött – úgy érzem, tudnom kell. A Gearboxnál nem próbálunk meg ellenállni a Doom 3-nak, inkább befogadjuk. A játék megjelenésének napján Doom-napot tartottunk, mindenki megvette a játékot, és egész nap játszottunk...

Értékelésem:
A Doom 3-at értékelni, számosított osztályzatokat osztani rá teljesen lényegtelen. Egyszerűen kötelező játék mindenki számára!

Randy Pitchford
Gearbox Software

A STALKER-csapat hihetetlen nagy várakozásokkal nézett a Doom 3 megjelenése elé. A programozóink technikai megvalósítást illető természetes kíváncsisága mellett remek sztorit, és játékmenetet vártunk, amik megérik a négyévnyi várakozást. Jelentem, a Doom 3 sikerrel vette az akadályt: kőkemény játék, egészen hihetetlen hangulattal! Főleg a hangoktól voltunk elájulva... Mindemellett meg kell jegyeznem, hogy egy idő után elég kiszámíthatóvá válik a játékmenet, és meglepődtünk az óriási gépigényen is. Ettől eltekintve azonban a Doom 3 lenyűgözött bennünket.

Értékelésem:
Remek játék!

Oleg Yavorsky
GSC Gameworld

> Játsszon ön is a Doom 3-mal! Tíz arachnofóbiásból nyolc ezt használja!

musból, másrészt hatalmas előnyhöz juttatja az üldözött ellenfelet, aki az újratöltés közben pillanatok alatt megeszi ellenfelét. Természetesen ezek a szituációk sok esetben jókedvre derítik a játékosokat, azonban hosszú távon éppen ettől megy el a deathmatch-rajongók kedve az egésztől.

A Doom 3 többszereplős játékmódja nem állta ki a szerkesztőség próbáját, és néhány óra alatt csúfosan elvérzett. Elkeseredésre azonban semmi okunk, hiszen az id a fejlesztések során végig azt hangoztatta, hogy a Doom 3 egyértelműen az egyjátékos módra épít, így a gyengébb multi miatt igazságtalanság lenne a végső százalékból akár egyetlen pontot is levenni (ahogy például a zseniális No One Lives Forever megjelenésekor sem akadt fenn senki a gyatra multiplayeren). A Doom 3 többszereplős opcióján egyértelműen látszik, hogy az id csak a lehetőséget szerette volna biztosítani a rajongók, és a motort licencelő cégek számára kiváló multiplayer játékok és modok készítéséhez. Az alapokkal minden rendben van, a netkódra semmi panasz, az air control messze jobb, mint bármelyik más játékban – ergo a Doom 3 csak arra vár, hogy a rajongók, az id vagy a motort megvásárló cégek valamelyike kiváló koncepcióval, kiegyensúlyozott fegyverekkel elkészítse a jövő Quake 3 Arenáját!

Végzetes?

Nem volt olyan játék még idén, melynek értékeléséről ennyit beszéltünk és vitatkoztunk volna. Attól függően, hogy milyen elemeket emelünk ki, akár a kilencven alatti vagy a száz közeli végső pontszám is indokolt lehet. Úgy gondoljuk, a 92% reális osztályzat, ennél többet nem lenne korrekt adni az ellaposodó játékmenet miatt, viszont kevesebbet sem érdemel a magával ragadó hangulata és technológiai újításai miatt.

Egyet viszont vita nélkül kijelenthetünk: a Doom 3-at mindenkinek ki kell próbálnia: sötétben, egyedül, hangosan.

Grath & Sasa

grafika	25/25
zene	15/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	13/15
összhatás	5/5

92%

+ Elképesztő grafika
+ Félelmetes és ijesztő

– A multiplayer rész nem nagy szám
– Néha igencsak ellaposodik az egyszerű játékmenet

Far Cry	93%
Unreal 2	79%
Undying	92%

Minimum gépigény: P4 1.5GHz, 384 MB RAM, 64 MB VRAM, 2.2 GB HDD

QUAKECON 2004

Szűk két héttel a Doom 3 amerikai megjelenése után tartották az idei QuakeCont, az id-rajongók immár kilencedik, szokásos éves összejövetelét. A texasi bulin természetesen minden a Doom 3 körül forgott...

John Carmack a fia, Ryan születése (a baba 13-án, pénteken reggel jött világra, 2,9 kilóval, makkegészségesen!) miatt nem vett részt személyesen az idei QuakeConon, de egy előre felvett, közel egy órás videót azért küldött a rajongóknak. Az ifjú apa elárulta, hogy nem nyugszik, és rakétakísérletei mellett (nemrégiben lezuhant csapatának űrhajója, úgyhogy amíg újjáépítik, van ideje kódolni) már dolgozik a következő generációs engine-en. Ez a Doom 3 motor továbbfejlesztése lesz, nem kell ismét forradalmi változásokra számítani. Carmack megpróbálja megszüntetni a normal mappingból eredő műanyagszerű hatást (bár ebben a tekintetben a Doom 3 még mindig sokkal jobban muzsikál, mint a teljesen plasztik Far Cry), „puha" árnyékokat kapunk, realisztikus hajmegjelenítést, illetve még teljesebb árnyékolási rendszert.

A színfalak mögül

Todd Hollenshead, id-vezér derekasan állta a rajongók rohamait, és legalább minden tizedik kérdésre válaszolt – így sikerült belőle értékes információkat kicsikarni a következő id-programmal kapcsolatban is. A játék ismét az egyszemélyes módra fog koncentrálni, akció-horror stílusú lesz, de nem sci-fi; first person nézetű lesz, de nem feltétlenül FPS; egyetlen régi id-játékhoz sincs köze, de – Todd szavaival élve – „az embereknek ismerős lesz a címe" (mi RPG-re tippelünk, lévén Carmack és az egész id-társaság régi szerepjáték-rajongó, sőt, eredetileg a Quake is RPG-nek indult!). Megjelenési dátumot természetesen nem kaptunk, mindössze annyit közöltek, hogy jövőre mutatják be a programot, vélhetőleg a QuakeCon 2005-ön. A Quake 4-ről, és a két éve bejelentett Doom 3 motoros Nerve-játékról sajnos az égvilágon semmit nem lehetett Toddból kihúzni.

Mindjárt megeredt azonban emberünk nyelve, amikor a bizonytalan jövőbeni tervek helyett a Doom 3-ról beszélhetett! Az első heti amerikai eladási eredményeket Todd 300 000 körülire becsülte (és ebben még nincsenek benne a majd egy éve gyűlő előrendelések), ez pedig a Warcraft 3-mal holtversenyben minden idők legjobb első heti adata a tengerentúlon! Ennek örömére a srácok mindössze 10 napos, ám annál jobban megérdemelt szabadságuk után újra összeültek, és a következő, titkos projekt mellett a Doom további sorsát is egyengetik. Heteken belül kiadják a játszható demót (előreláthatólag két pálya lesz benne), az első patch-et (elsősorban multi problémákat orvosol), valamint a modkészítők legnagyobb örömére a fejlesztői környezetet. Ez a játék teljes, 700 000 sorra rúgó C++ forráskójából is tartalmazni fog kb. 2-300 000-et, valamint a játékban nem szereplő, de a motor által támogatott járműveket, illetve 24 fős multiplayert.

Todd elárulta azt is, hogy a Doom film forgatókönyve elkészült, megkezdődött a szereplőválogatás, és ősszel indul a forgatás is, valószínűleg Csehországban. Az előzetes hírekkel szemben nem Dwayne „The Rock" Johnson lesz a főszereplő, a pankrátor-szupersztár valószínűleg az egyik mellékszerepben csillogtatja majd színészi (?) tehetségét. A film 2006 tavaszán juthat legkorábban a mozikba. Felvetődött a kalózkodás kérdése is, ezt Todd a PC-s játékipar jelenlegi legnagyobb problémájának tartja, és felháborodottan mesélte, hogy Délkelet-Ázsiában a megjelenés előtt egy nappal már (hamisított) dobozzal-kézikönyvvel-pólóval árulták a Doom 3 kalózverzióját...

Már megint Fatal1ty

A Quake 3 versenyeket kísérő óriási figyelem is eltörpült a világ első Doom 3 bajnoksága által keltett érdeklődés mellett. Az hatalmas érdeklődésre való tekintettel a 128 résztvevő kilétét (néhány meghívott sztár mellett) sorsolással döntötték el. A küzdelem az egyelőre kiadatlan linuxos szerverkóddal futott, minden különösebb fennakadás nélkül. A döntőbe a két legismertebb versenyző, Fatal1ty és Daler került – meccsüknek külön pikantériát adott, hogy a selejtezők folyamán egyszer már megmérkőztek egymással, és az esélytelenebbnek tartott Daler nyert. A döntőben aztán Fatal1ty visszavágott, sőt, a közönség nagy derültségére sokszor szabályosan a bolondját járatta Dalerrel: kilövöldözte a pályán található fényforrásokat, elbújt az árnyékokban, szegény ellenfele (aki mellesleg a világ egyik elsőszámú FPS játékosa!), azt sem tudta, honnan kapja a rakétákat. A 25 000 dolláros fődíj sorsát eldöntő végeredmény 13:1, majd a második menetben 9:3 arányú, már-már megalázó Fatal1ty-győzelem lett.

Ftal1ty alázza a mezőnyt

Dizájn center, QuakeCon 2004...

Este van, este van, ki-ki nyugalomba

Végül egy apró magyar sikerről kell beszámolnunk. A partin az nVidia külön standon bemutatott néhány nem-id játékot is, videokártyái erejét demonstrálva; ezek között volt hazánk büszkesége, az Armies of Exigo is, amit kiemelkedő grafikája miatt a helyszínen mindenki az RTS-ek Doomjának titulált!

önkéntes véradás

A régi anekdota szerint a Doom első részének fejlesztésekor a grafikus Kevin Cloud kisebb balesetben felhorzsolt, vérző térdét scannelték be textúrának a játékba. A Doom 3-nál megismételte magát a történelem: Kenneth Scott (szintén grafikus) focizás közben eltörte az ujját – amit még az elsősegély előtt gyorsan bescanneltek a kollégák, hogy a képet felhasználják egy szörny textúrázásához...

The Sims 2

FEJLESZTŐ: maxis KIADÓ: electronic arts WEB: thesims2.ea.com

A Maxist 1987-ben alapította Will Wright, hogy megjelentethesse városépítő játékát, a Sim Cityt, amiben egyetlen kiadó sem látott fantáziát. Azóta a cég az Electronic Arts tulajdonába került, és sikert sikerre halmoz: játékaikból összesen több mint 40 milliót adtak el...

„Válaszd az életet! Válaszd a munkát. Válaszd a karriert. Válaszd a családot. Válaszd a nagyképernyős tévét, válaszd a mosógépet, kocsit, cd-lejátszót és az elektromos konzervnyitót. Válaszd az egészséget, az alacsony koleszterinszintet, a fogászati ellátást. Válaszd a fix kamatozású jelzálogkölcsönt. Válassz első otthont. Válaszd meg a barátaidat. Válassz szabadidőruhát és hozzá illő sporttáskát. Válassz három szobás lakosztályt részletre egy olcsó sorházban. Terülj el egy fotelban és nézd a lélekölő, agypusztító tévés kvízjátékokat. Élj pusztán zavaró körülményeként kölykeid számára, akiket azért nemzettél, hogy magadat helyettesítsd. Válaszd a jövőt. Válaszd az életet! De mért akarnék ilyesmit tenni? Úgy döntöttem, nem választom az életet. Mást választottam. Hogy mi az oka? Nincs semmi oka. Miért is lenne szüksége okokra annak, aki a Simset választotta?"

A nem egészen pontos, ám filmtörténeti jelentőségű monológ pontosan lefedi azt, miről is szól minden idők legnépszerűbb PC-s játéka, a Sims. Arra ugyan a mai napig senki nem tudott értelmes választ adni, hogy az emberek miért szeretik más életét játszani ahelyett, hogy a sajátjukat élnék – de a játék négy és fél éve töretlenül hódít. Szűk két hét múlva pedig megjelenik a második rész, amiről tesztpéldányunk két hetes nyúzása alapján bizton kijelenthetjük: ismét ellentmond minden józan emberi logikának, és a szürke hétköznapok szimulátoraként valami bámulatosan jó, változatos (!), és megunhatatlan (!!!) játék lett.

Bölcsőtől a koporsóig

A Sims 2 egyik legnagyobb újítása, hogy simjeink ezúttal valóban élnek: megfogannak, megszületnek, felcseperednek, megöregszenek, majd jobblétre szenderülnek. A játék öt életkor-fázist tart számon: csecsemő, gyerek, tinédzser, felnőtt, és

Kelly és Bud itt még a jövő zenéje

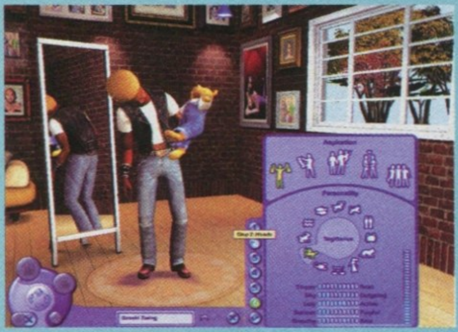
idős. A váltás ezek között nem folyamatos, meghatározott idő eltelte után hirtelen váltunk a következő korosztályra. Ez aztán mindent megváltoztat: új vágyak és félelmek, új munkalehetőségek, parancsok, speciális tárgyak válnak elérhetővé, így a játékmenet is teljesen megváltozik.

A Sims 2 öt alap személyiségtipust tart számon: ezek a népszerűséget, a tudást, a romantikát, a vagyont, és a családot a középpontba állító jellemek.

Úgy látom, hamburger lesz a vacsi

A sim életére, illetve az alkalmazandó játékstílusunkra ez döntő befolyással van – ahogy az első Simsből ismerős alaptulajdonságok is. A megszokott horoszkópos alapokon állíthatjuk, be hogy emberünk mennyire rendszerető (illetve trehány), társaságkedvelő (vagy magányos farkas), játékos (illetve sótlan), aktív (vagy lusta disznó), és barátságos (vagy ellenségeskedő). Mindenképpen érdemes az egyes tulajdonságok szélsőséges értékeit illusztráló animációkat figyelemmel kísérni... Ezek a tulajdonságok leginkább arra vannak kihatással, hogy a sim mit tesz „magától", azaz olyankor, ha nem adunk neki semmilyen parancsot (szélsőséges esetben felül is bírálhatja a mi utasításainkat). A rendszerető sim például hajlamos magától takarítani, míg a cikk írójához hasonló jellemű akkor sem mindig, ha erre kifejezett parancsot kap... A félönálló viselkedést irányító AI rendkívül ügyesen lett megalkotva, hőseink a jellemvonásaiknak megfelelően, emberi módon viselkednek. Néha túlságosan is... nálam legalábbis nem volt ritka, hogy sehogyan sem tudtam rávenni pártfogoltjaimat a teljesen egyértelmű tevékenységekre (például alvás helyett a nyomorult folyton felébredt, és nekiállt tévézni, pedig nullán állt az energiája... aztán másnap munka után olyan kimerült volt, hogy az országúton elterült, és felébreszthetetlenül aludt estig).

Szintén megmaradt (csak már sokkal több dolog befolyásolja őket) a Sim pillanatnyi állapotát leíró nyolc érték is: az éhség, a komfortérzet, az ürítési inger, a tisztaság, a jókedv, a társasági érintkezés, a kipihentség, és a környezeti ingerek foka. A sim cselekedeteivel mindig úgy kell sakkoznunk, hogy



Sim Frankenstein akcióban...

ezeket lehetőleg magasan tartsuk – ez már ismerős lehet az első részből.

A karakteralkotás valami döbbenetes részletességgel lett kidolgozva! Csak nyaktól felfelé szobrászkodhatunk hőseinken (plusz választhatunk két testalkat között, amin aztán játék közben változtathatunk fáradságos munkával izzadva a kondigépen, vagy kényelmesen dögölve a tévé előtt snacket rágcsálva), de ott annyi lehetőségünk van, hogy nem lennék meglepve, ha a rendőrség licencelné a programot szellemképek készítéséhez...

Az arc összeállítása hét fázisban történik, minden fázisban választanunk kell a több tucatnyi felkínált alap (arcforma, orr, szemek stb.) közül, majd azokat még 6-8 csúszka segítségével hangolhatjuk tovább. (Elképesztő, ahogy a saját magunk által faragott arcokat a későbbiekben úgy animálja a program, hogy életszerű mimika a végeredmény!) Aztán lehet sminkelni, fodrászkodni, arcfestést kérni, s végül emberünk ruhatárát is összeállíthatjuk hétköznapi viselet, ünneplő ruha, fehérnemű, fürdőruha és pizsama tekintetében. Órákat el lehet molyolni a karaktermodellezéssel – én megkísé-

Tudtad-e a Sims-ről hogy...?

...a játék alapötlete honnan származik? Wrighték háza (3800 másik épülettel együtt) elpusztult a '91-es nagy oaklandi tűzvészben. A család új otthonának berendezésekor merült fel Willben, hogy erre a témára játékot lehetne építeni.

...a fejlesztőcsapat közel felét nők alkották?

...a munkacíme Dollhouse volt, majd a Home Tactics nevet kapta? Az EA marketingesei a hivatalos bejelentés előtt nem sokkal találták ki, hogy a sikeres Sim-sorozathoz kötődjön a cím.

...nem kevesebb, mint tíz kezelőfelület-variációt dobtak ki a játék készítése alatt?

...'93-ban (!) már kész volt a játék első demója, ami Macintosh-on futott? A Maxis és az EA vezetői azonban nem látták potenciált a játékban, és évekre az íróasztalfiók mélyére száműzték a terveket.

...a Wired magazinnak adott interjújában Will már '94-ben felvázolta a játék alapjait? Hat éven át bárki ellophatta volna a világ legsikeresebb játékának az ötletét...

...az EA előrejelzése szerint a játékból kb. 160 000-nek kellett volna fogynia világszerte?

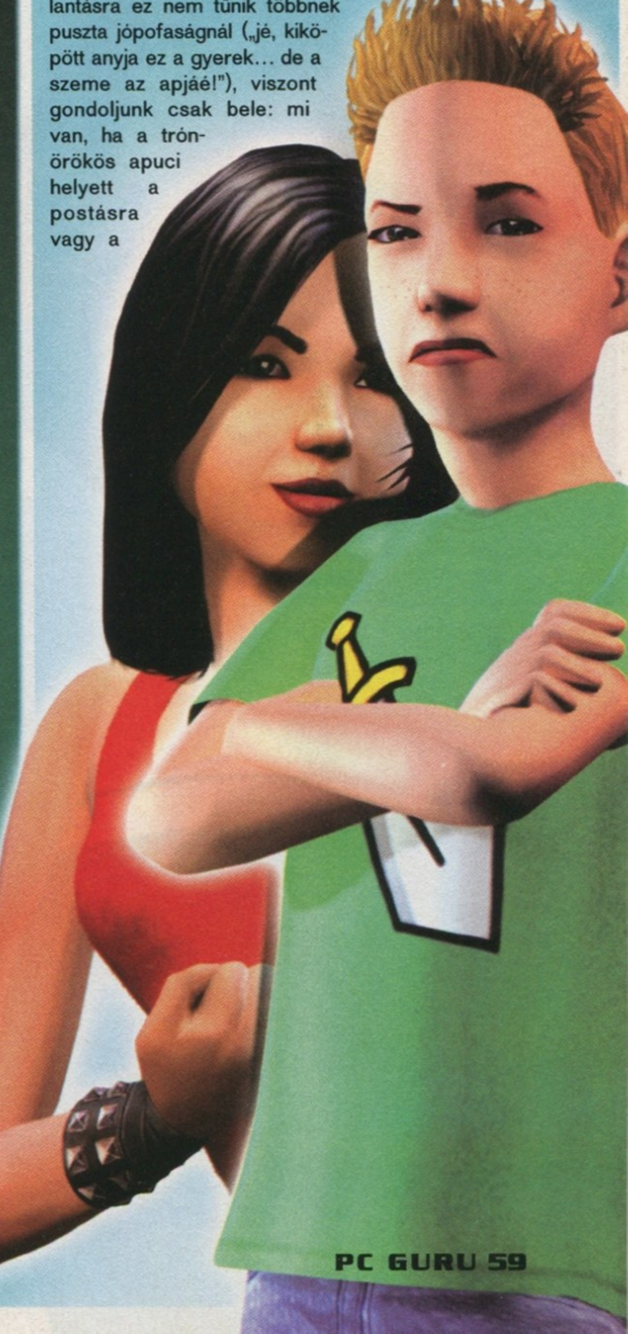
Hogyan tovább...?

A Maxisnál jelenleg hat (!) játék fejlesztése zajlik. Ebből egy a Sims 2 (a patch-ek és egyebek készítését külön projektnek számítják), egy a következő Sim City (ami állítólag gyökeres változásokat hoz a sorozatba, de még nagyon korai stádiumban van), legalább két Sims 2 kiegészítő (ebből az egyik multiplayer kiegészítés), valamint egy szupertitkos új Will Wright játék. Erről csak annyit tudni, hogy erősen elszakad a Sim-vonaltól, és még legalább 2-3 évre van szükség, hogy elkészüljön. A témáját illetően két tippünk van – mindkettőt maga Will Wright említette különféle interjúkban, mint „olyan ötlet, amire szívesen építene játékot". Az első egy évmilliókon keresztül játszódó, grandiózus galaxisbenépesítő stratégia; a második pedig egy „taktikus időjárás-szimulátor". Ez eddig négy vagy öt; a maradék lehet még Sims 2 kiegészítő, a Sims Online (ami ugyebár folyamatos fejlesztést igényel), sőt, akár a Sims 3 is – vagy valami teljesen új...

Minden pillanatot kihasználunk!

reltem megformálni magamat, de a figura végül inkább Al Bundyra emlékeztetett (amit a hasonlóság helyett természetesen a képzőművészetekben felmutatott tehetségtelenségemnek tudtam be), ezt égi jelnek vettem, és a továbbiakban a Rém rendes család Sims-alteregóival folytattam a játékot...

Az öregedés mellett a másik sokat reklámozott újdonság a genetika. Már a karakteralkotási résznél kérhetünk olyat, hogy a két szülőből generáljon utódot a játék, és természetesen a későbbiekben a hagyományos úton fogant gyerkőcök kinézetét és jellemét is a szülők jellemzőinek keveréséből hozza össze a játék. Első pillantásra ez nem tűnik többnek puszta jópofaságnál („jé, kiköpött anyja ez a gyerek... de a szeme az apjáé!"), viszont gondoljunk csak bele: mi van, ha a trónörökös apuci helyett a postásra vagy a



szomszédra hasonlít feltűnően...? Ilyenkor bizony balhé van, aminek akár válás is lehet a vége.

Ingatlanok és ingóságok

Leendő otthonunknak három előre elkészített környéken (mindegyiken kb. 40-50 ház fér el) nézhetünk ki helyet – de ha ez nem elég, építhetünk új szomszédságot, vagy importálhatunk várost a Sim City 4-ből.

Tudtad Will Wright-ról hogy...?

...gyűjti az orosz űrkutatásból származó ereklyéket? Van többek között pilótaülése, és meghajtórakéta-fúvókája az egyik Szojuz űrhajóról, és megszámlálhatatlan (nem működő) műszere a Mir űrállomásról.

...régi jó barátja a Nintendo elnöke, Satoru Iwata? Iwata volt a producere húsz évvel ezelőtt Will első játékának, a Raid on Bungeling Baynek.

...16 éve nős, de egyszer sem sikerült a feleségét rávennie, hogy kipróbálja bármelyik játékát is?

...három egyetemet is elkezdett (építészetet, mechanikát és avionikát tanult), de egyet sem fejezett be? Az egyetem mellett viszont letette a kisgépes repülőpilóta-vizsgát...

...szabadidejében a Berkeley egyetemen harci robotokat épít, amikkel részt vesz a Robot Wars nevű robotgladiátor-küzdelmeken (egy versenyt meg is nyert tavaly)? A saját 13 éves lányáról is mintázott már ilyen robotot...

A házépítés és lakberendezés nagyjából a régi maradt. Építkezés során a legnagyobb újdonság a szigorú derékszögektől való elszakadás: most már van értelme az átlós falaknak (az első részben még nem lehetett ajtót-ablakot vágni rájuk, és tárgyakat melléjük igazítani), illetve nem csak vízszintes felületre húzhatjuk fel a palotánkat (ami egyébként már háromemeletes lehet).

A lakás berendezéséhez rendelkezésre álló tárgyak száma megnégyszereződött az első részhez képest, így most több mint 500 áll rendelkezésünkre, javarészüknek magunk választhatunk színt is. A teljes káosz elkerülése végett ezeket a program típus, és felhasználási terület (szoba) alapján is rendezi nekünk. A tárgyakkal sokkal több mindent lehet kezdeni, mint eddig; a tévénézés például nemcsak szórakozásra jó, de ismeretterjesztő műsorokat nézve pallérozhatjuk a sim különféle tulajdonságait, a számítógép pedig töméntelen dologra használható: játék, tanulás, munkakeresés, chatelés a szomszéddal, naplóírás...

Sokszorosára emelkedett a simeknek kiadható parancsok száma, különös tekintettel az intimitásokra (például csak csókból vagy nyolcfélét ismer a játék). Mivel most már genetika van meg minden, a gyereket sem a gólya hozza többé, lehet a Káma Szútrát gyakorolni serényen! A korhatár-címke elkerülésére a játék a forró jeleneteket ügyesen „korhatártalanított" mozijelenetek formájában tálalja. Már az első Simsben is lehetőség nyílt azonos neműeket meghitt kapcsolatba bonyolítani egymással, s ez most sincs másként. Grath például hosszú órákat töltött azzal, hogy két pártfogoltját bevezesse a leszbikus örömök világába (aztán rájött, hogy azért nem akarnak túllépni az arcra puszin a lányok, mert a karaktergenerálásnál tévedésből testvéreknek állította be őket). Perverzek nagy bánatára ennél tovább nem merészkedtek a készítők a szexuális szabadosság területén: a vérfertőzés mellett nincs pedofília sem, azaz nemcsak családon belül, de kiskorúakkal sem enged a program forróbb interakciókat kezdeményezni. Viszont a fejlesztők hitvallása szerint a terhesség nem betegség, így áldott állapotban is rá lehet venni az asszonyt némi hancúrozásra. A terhesség egyébként mindössze 2-3 napig tart, annak minden kellemetlen velejárójával, a reggeli rosszulléttel és hányással együtt. Ritka, de létezik ikerszülés, sőt hármas ikrek is (ennek az esélye kb 1:10 000, de állítólag egy Maxis-tesztернek már sikerült cheat nélkül is).

Az ördög a részletekben

Elképesztő, hogy milyen apróságokra figyeltek oda a készítők! Ha például a sim nem fürdik egy ideig, bizalomgerjesztő zöldes bűzfelhő fogja körülvenni, amire természetesen a többi sim is reagál. Az eddig teljesen passzív NPC-k is teljes értékű simnek számítanak ezentúl; lehet interakcióba bocsátkozni (beszélgetni, flörtölni, és így tovább...) a bébiszitterrel, a postással, a kertésszel, extrém esetben még a betörővel is! Nagyjából mindent meg lehet tenni a játékban, amit a való életben (vagy inkább egy szappanoperában, mert a sim-élet inkább erre emlékeztet), érdemes minden marhaságot kipróbálni, ami csak eszünkbe jut, nem győzünk majd csodálkozni, hogy mi mindenre gondoltak a fejlesztők. Ha például flörtölünk a partnerünk legjobb barátjával, az simán visszamondja a párunknak, aztán kapunk a fejünkre... Vagy próbáljunk meg romlott kaját enni, lógni az iskolából, esetleg képesítés nélkül TV-t szerelni: a programnak mindenre meglesz a (csattanós) válasza...

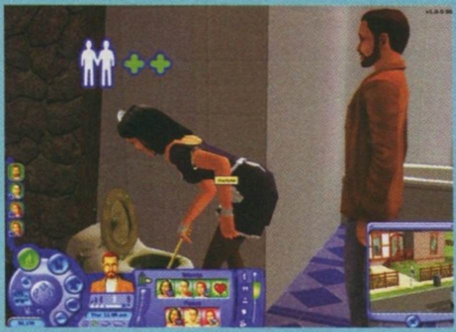
Emellett igen fajsúlyos marhaságok is megtörténhetnek: ha például túl sokat kémleljük az eget teleszkópunkkal, jó eséllyel elrabolnak a földönkívüliek, és (ahogy az X-Aktákból tanultuk) a visszatérés után hamarosan kicsiny zöld ufóbébinek adunk életet. Külön poén, hogy a lénnyel tovább játszhatunk, mintha csak normál sim lenne – sőt, a gene-

Na találd ki, mire gondolok...!

Hogy elrabolnak az ufók, az hagyján - na de férfi létemre ufóbébit szülni?!

tikának köszönhetően, ha kellő lelkesedéssel csavarjuk el a szomszédság ellenkező nemű tagjainak fejét, szaporodhatunk, és sokasodhatunk, s végül egész ufó-falucskát hozhatunk létre!

Mivel az első Sims köré elképesztő méretű és túláradóan lelkes online közösség épült (egymillió regisztrált tag a hivatalos Sims-oldalon, heti 15 - 20 000-rel bővülő Sims-sztorigyűjtemény, meg-



A WC-pucolás is lehet izgalmas!

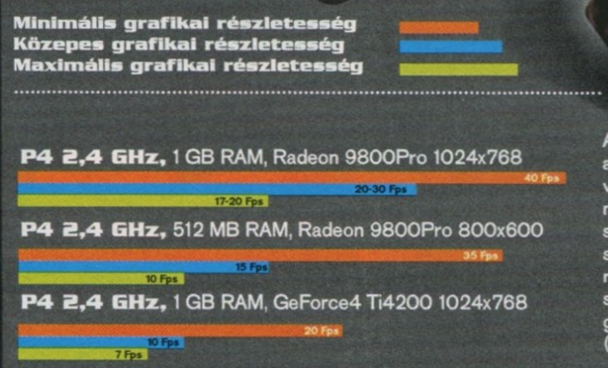
számlálhatatlan mennyiségű házilag készített kiegészítés), az ő igényeik kielégítésére különös gondot fordítottak a fejlesztés során. A jelszó a személyre szabhatóság! Ennek jegyében a rádió MP3 zenéket játszik, míg a tévé AVI filmeket – a játék megfelelő könyvtáraiba a saját fájljainkat pakolva még inkább a saját képünkre formálhatjuk a játékot. A beépített képlopó segítségével újra alkothatunk saját fényképalbumot, az egyes képeket szöveges magyarázatokkal kísérve képes naplót vezethetünk minden simünknek. Újdonság a mozgókép felvételének lehetősége; ez ugyanúgy zajlik, mint a fényképezés – sőt ha kameraman módban felvettünk némi mozgóképet simjeink életéből, kis trükközéssel ezt is visszaforgathatjuk a tévéképernyőikre, így létrehozva a home video fogalmát a játékban. Természetesen a képeinket, naplóinkat, filmjeinket mind megoszthatjuk majd a többi játékossal a neten.

Fényűző életünket finanszírozni is kell valamiből: 18-féle munkát vállalhatunk (első számú kedvenc simem, Al Bundy nagy örömére a „cipőbolti eladó" nem szerepel köztük), világmegváltó karrierünket mindegyikben tíz szinten keresztül futhatjuk be (az előléptetés nagyobb fizetést, de esetenként hosszabb munkaidőt is jelent). A tinédzserek és nyugdíjasok is dolgozhatnak, rájuk még külön hét-hétféle munka vár, amiben három szinten át fejlődhetnek (az idősek emellett rendes nyugdíjat is kapnak). A játék végre ismeri a hétvége fogalmát, bár nem egészen úgy, ahogyan mi: ugyanis minden munkánál a hét más-más két napja van kinevezve szabadnapnak. Így hozzon össze az ember egy békés családi hétvégét…

Álmok és rémálmok

A játéknak igazi célt, értelmet a vágyak és félelmek rendszere ad. Minden simnek van négyféle vágya és három félelme (ezek az alap jellemétől függenek), a célunk természetesen az, hogy a vágyakat teljesítsük, a félelmeket pedig elkerüljük. Ha egy vágy vagy félelem tárgya bekövetkezik, adott mennyiségű plusz vagy mínusz pontot kapunk – s ezután a program új vágyakat-félelmeket sorsol a simnek. Ugyanez az újrasorsolás megtörténik minden reggel, ébredéskor is, tehát a simek igencsak szeszélyes te-

Hardverteszt



A mért adatokból jól látszik, hogy a Sims második része elég hardverigényesre (nagy részletesség mellet 1 GB memória ajánlott) sikeredett. Aggodalomra azonban semmi ok, a grafikus paraméterek kitűnő skálázhatóságának köszönhetően kisebb teljesítményű gépeken is játszható sebességet (15 fps körül) érhetünk el.

pcg

hancu

remtmények: előfordulhat, hogy az egyik percben még házasság, gyerek, és a partnerükkel való összebújás a leghőbb óhajuk, és az elhízástól rettegnek; a másikban pedig munkahelyi előléptetésre, és a szomszéddal való flörtölésre vágynak, a munkanélküliség pedig a legnagyobb félelmükké lép elő. A sűrű sorsolgatás miatt kissé szerencsejáték-jellege lesz a dolognak, talán jobb lett volna valamiféle logikusan egymásra épülő vágyakból-félelmekből álló rendszert kialakítani. Persze lehet, hogy akkor meg az lenne a panasz oka, hogy nincs elég változatosság, és hamar kiismerhető a szisztéma…

A vágyteljesítésből származó pontszám mutatja, hogy mennyire boldog életet él az adott sim; de ezen felül ezekből a pontokból extra „varázstárgyakat" is vásárolhatunk. Ezekhez a felszerelésekhez pénzért nem is lehet hozzájutni, és egytől egyig igen nagy tápok, általában jobban feldobják a tárolásukra kiszemelt helyiség lakályossági mutatóját, mintha eredeti Picassókkal tapétáztunk volna.

Így jár, aki bekapcsolt állapotban szerel tévét. Ráadásul fehérneműben.

Ezenfelül mindegyiknek van valami extra funkciója is, például a pénzfáról konkrét bankókat szüretelhetünk, míg az örök ifjúság italával meghosszabbíthatjuk a sim életét. (Hátránya viszont ezeknek a tárgyaknak, hogy általában csak akkor használhatók, ha a sim amúgy is jó passzban van.) Hasonló extra tárgyakhoz juthatunk hozzá a munkában a ranglétrán emelkedve is. Ha ügyesen menedzseljük simünk életét, teljesítjük a vágyait, és nem hagyjuk, hogy bármilyen szükségletében hiányt szenvedjen, elérhetjük az igazi sim-nirvánát, a platinum módot. Ilyen állapotban a sim felhőtlenül boldog, minden sikerül neki, egészen kevés gyakorlás hatására is rohamosan fejlődnek a tulajdonságai, munkában pedig tuti az előléptetés.

Nehézségi szint nincsen a játékban, ezt valójában magunknak állítjuk be az irányítandó sim-család összeválogatásával. Nyilvánvaló, hogy egy életerős, fiatal felnőtt pár életét jóval könnyebb sínen tartani (főleg ha hasonló a jellemük, s ebből adódóan a vágyaik), mint mondjuk a három gyereket egyedül nevelő anya sorsát egyengetni. Félelmetes, hogy mennyire másmás játékstílust követel minden sim-család, de akár minden egyéni sim is, már csak az életkorok és a jellemek miatt is. Érdekes kihívások elé állíthatjuk magunkat, például egy családcentrikus nő és egy Casanova-típusú férfi (vagy akár fordítva) összeboronálásával, de a jellemek, életkorok, tulajdonságok és foglalkozások (ezek mind erősen befolyásolják a követendő játékstílust) kombinálásával gyakorlatilag végtelen variáció hozható létre.

A saját készítésű, rongyos húszezer pénzzel induló családból generációk hosszú során át, hetekig tartó játékkal tudunk csak milliomos Ewing-famíliát gyártani (a családi ranchcsal együtt természe-tesen) –és akkor még nem beszéltünk a kb. tíz beépített, előre elkészített családról, akiknek a történetét folytatva külön teleregényekbe csöppenünk.

Grath, gyere gyorsan, sikerüüüüült...! (kiskorú olvasóink forduljanak el)

Sim-te tökéletes

A grafika természetesen 3D-re váltott az első rész óta, és a maga kategóriájában (hiszen Doommal és Far Cryjal értelmetlen lenne összehasonlítani) magasan ver minden játékot, amit valaha láttunk. A karakterek mozgása és mimikája döbbenetes! El nem tudom képzelni, hány százezer vagy millió karakteranimáció lehet a programban, én két hét játék után még mindig tátott szájjal ámulok a sokféleségen és aprólékosságon. Ha szendvicset készít a Sim, szépen végigkövethető, ahogy kenyeret szel, megvajazza,

Al és Peggy Bundy itt még békében

szalámi, és sajtszeleteket pakol rá; ha hamburgert süt, láthatjuk, hogy még a hagymakarikák is külön meg vannak modellezve. Ha bekapcsoljuk a számítógépet, az kitolja a CD-meghajtó tálcáját, a sim szépen ráteszi a lemezt és belöki, és még oldalakon át sorolhatnám... minden parancs, minden opció, minden tárgy, minden életkor más és más animációkat jelent!

Az első Sims a maga idején többek között a kellemesen alacsony gépigényének is köszönhette elterjedését. A hivatalos gépigény a második részben sem kimondottam magas, de az EA szerinti minimum géppel inkább ne álljunk neki játszani... Karakter-generálásnál, távolabbi nézeteknél, nagyobb paloták és egyszerre sok sim megjelenítése esetén a minimumot minden tekintetben pontosan négyszeresen felülmúló gépemen is be-beszaggatott a játék! Olyan gépet pedig nem sikerült összeraknunk a Doom 3 megatesztünk alapanyag-alkatrészeiből sem, amivel a játék elején a szomszédság feletti nagy ívű kamerafordulók ne akadoztak volna... Elkeseredni azért nem kell, a játszhatóságot ez nem befolyásolja (főleg amíg nem a Buckingham palotát megszégyenítő vityillónkban akarunk partit tartani a teljes város részvételével).

Piszok nehéz dolog a Sims 2-t értékelni. Nincs még egy játék, ami ennyire megosztaná a játékos közönséget, aminek ilyan szenvedélyes gyűlölői lennének (ők egyébként készülhetnek a nagy „nehogymá' a Sims 2 többet érjen, mint a Doom 3!" halálhörgésre).

["Az első Simsből 34 milliót adtak el. A második rész pedig minden tekintetben magasan veri az elsőt..."]

A maga teremtette műfajban a Sims 2 közelít a tökéletességhez. A grafika, az AI, a tartalmi részletesség elképesztő, a változatosság felülmúlhatatlan, a játékidő végtelen... alig tudok belekötni a játékba! Az újítások messze túlmutatnak tárgyak és parancsok szimpla mennyiségi növelésén; pontosan azok az újdonságok (öregedés, öröklődés, vágyak-félelmek) kerültek bele, amik eddig hiányoztak. Nagyon kevés játékot tudnék említeni, ami legendává vált a maga idején, de a folytatásának még ezt is sikerült felülmúlni (Age of Kings, Baldur's Gate 2... slussz!): a Sims 2 ezt érte el. Le a kalappal a Maxis előtt, és figyelem, játékipar: így kell folytatást készíteni!

95%

grafika	25/25
zene	13/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	15/15
összhatás	**5/5**

\+
- elképesztően aprólékos grafika
- összetett, változatos játékmenet
- zseniális alapötlethez méltó újítások

–
- magas gépigény
- néha idegesítően viselkedő Simek
- néha túlságosan szerencsejáték-jellegű

The Sims	91%
Singles	69%
Partners	54%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 3.5 GB HDD

The Sims 2 Interjú

A lipcsei Games Convention kiállításra menet félúton megálltunk Prágában – nemcsak azért, mert sürgős találkozónk volt a régi barátunknak számító Staropramen-családdal, hanem mert itt beszéltünk meg találkozót Jonathan Knighttal, a Sims 2 producerével, akivel a szupersikeres játéksorozat múltjáról, jelenéről és jövőjéről beszélgettünk...

PC Guru: A Sims a világ legnépszerűbb PC-s játéka – tudnál hozzávetőleges adatokat mondani, hogy most hol is állnak az eladások? Mik az előrejelzéseitek a Sims 2 eladásaival kapcsolatban?
Jonathan: Természetesen. Az alapjáték túl van a tízmillió eladott példányon, a kiegészítők összesen 24 millió körül járnak. A második résszel 2005 márciusáig szeretnénk elérni a négymillió eladott példányt...

PC Guru: Miben látod ennek az elsöprő sikernek a titkát?
Jonathan: A Simsszel bármilyen nemű, korú és érdeklődésű ember tud játszani, és hihetetlen módon igényli, illetve fejleszti a kreativitást. A hétköznapi tárgyakat, szituációkat, amik a Simsben körülvesznek, mindenki ismeri, mindenki szívesen elkezd velük kombinálgatni, aztán egyszer csak azon veszi észre magát, hogy nyakig benne van a játékban...

PC Guru: A vágyak és félelmek rendszere a Sims 2 egyik legfontosabb része – mégis, egészen az idei E3-ig senki sem tudott róla, hogy lesz ilyesmi a játékban. Ennyire jól titkoltátok ezt, vagy ennyire későn jött az ötlet?
Jonathan: Az eredeti tervekben csak a simek naplói szerepeltek, ez bővült aztán addig különféle ötletekkel, míg megszületett a vágyak-félelmek rendszer. Ez kb. két éve történt, azóta direkt tartottuk titokban, hogy a játék megjelenése előtti utolsó E3-on tudjunk valami fontos újdonságot mutatni.

PC Guru: Számunkra kicsit meghökkentő volt a játék hardverigénye... Konkrétan a Doom 3 jobban futott a tesztgépeinken, mint a Sims 2...
Jonathan: A Sims 2-vel hosszú távra terveztünk. Azok a gépek, amik ma csúcskategóriásnak számítanak (és amik képesek a Sims 2-t teljes pompájában, jó sebességgel futtatni), egy-két év múlva középkategóriásak lesznek... Addig is az engine extra jól skálázható, mindenki a saját gépének és igényeinek megfelelően köthet kompromisszumot a látvány és a sebesség között.

PC Guru: Mit gondolsz, miért van az, hogy alig-alig léteznek Sims-klónok?
Jonathan: A Sims elképesztően összetett program, főleg a mesterséges intelligenciája hihetetlenül bonyolult – nem csoda, hogy az első rész hét, míg a második négy évig készült. Ilyen jellegű játékot nem egyszerű csak úgy lekoppintani, ellentétben például egy FPS-sel, ahol – kis túlzással élve – vásárolsz egy engine-t, beledobálsz pár 3D modellt meg textúrát, és már kész is a játék.

Játék a játékban...

PC Guru: El voltunk ájulva a karakteranimáció sokszínűsége láttán. Elárulnád, kb. hányféle animációja van egy simnek?
Jonathan: Nagyjából 30 ezer, pontos számot sajnos nem tudok.

PC Guru: Will Wright neve a csak a külön köszönetek között szerepel a játék stáblistáján... valójában mi volt a Sims atyjának szerepe a játék fejlesztésében?
Jonathan: Will a Sims Online megjelenése óta az új, titkos játékán dolgozik, a Sims 2-vel csak érintőlegesen foglalkozott. Az összes design megbeszélésén részt vett, és kreatív tanácsadóként belefolyt a tervezési munkába, de az apró-cseprő mindennapi feladatokba már nem.

PC Guru: Mik a további terveitek? Gondolom az első részhez hasonlóan rengeteg kiegészítő lemezre számíthatunk majd...
Jonathan: Igen, lesznek kiegészítők, az első kettőn már folyik a munka (azt is elárulom, hogy az első a gyerekekre, a különféle iskolákra és a tanulásra fog épülni). A további tervek között szerepel a Sims 2 következő generációs konzolokra való átültetése, valamint a konzolos The Urbz PC-re való átírása.

PC Guru: Mi a helyzet a Simsville-lel? Végleg halott a játék, vagy van rá esély, hogy befejezzétek, és megjelenjen?
Jonathan: A Simsville-ben szereplő ötletek egy része bekerült a Sims 2-be (például a szomszédság), és ami még használható a projektből, arra valószínűleg egy városmenedzselgetős Sims 2 kiegészítőt fogunk építeni.

PC Guru: Sims 3...?
Jonathan: Már vannak terveink a harmadik generációs Simsre is, a legfontosabb irányvonalnak az érzelmek kifejezését, érzelmek keltését tartjuk. Rengeteg játék van, amin nevetni lehet, vagy amitől félni, de hogy olyan szintű érzelmeket keltsen, amivel eléri, hogy a játékos sírjon... Na ilyen még nem volt. A Sims 3 lesz az első...

Hancu

Keresd az újságárusoknál, vagy rendeld meg a kiadótól!

Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.

Tel: 06 1 888 3421, 06 1 888 3422, 06 1 888 3423, **Fax:** 06 1 456 6970, **E-mail:** terjesztes@vogelburda.hu

Szobafogság életfogytig

Silent Hill 4: The Room

fejlesztő konami **kiadó** konami **web** www.konami.com/silenthill4

A Konami az egyik legnagyobb japán játékkiadó, elsődleges platformjuk a PS2. Legismertebb, PC-n is megjelent programjaik a Silent Hill, a Metal Gear Solid, és a Pro Evo Soccer.

Mindenütt rossz, de legrosszabb otthon – mondhatná Henry Townshend, a méltán világhírű Silent Hill sorozat negyedik epizódjának főszereplője, aki egyik napról a másikra saját apartmanjának foglya lesz. A különös és megmagyarázhatatlan sorsfordulat minden szálat elvág számára, ami a külvilággal összekötötte. Egyetlen esélye maradt csupán, hogy valamerre elindulhasson, méghozzá az, hogy a fürdőszoba falában keletkezett hatalmas lyukon át beleveti magát a démonokkal és groteszk szörnyekkel teli sötét, alternatív világba, ahol talán felfedezheti, mi történik vele és a 302-es szobával…

Ez nagy vonalakban a kerettörténete a legújabb, októberi megjelenés előtt álló Silent Hill darabnak. Nem panaszkodhatunk, rendesen el vagyunk látva, másfél éven belül ez a harmadik rész, ami PC-n napvilágot lát a legendás japán horrorsorozatból. Alig múlt fél éve, hogy feleszmélhettünk a legutóbbi csendes dombi történet hősének, Heathernek kalandjaiból, és máris vár minket az újabb borzongás. Nagyon gyorsan jött a folytatás és nem mondhatnám, hogy nem érte meg volna többbet várni egy jobb darabra… Igaz, a Konami jóvoltából hetekkel a megjelenés előtt kaptunk tesztverziót, de októberig nagy valószínűséggel már semmi lényegi változás nem esik a játékon.

> „Simán The Roomként remek játék lenne. A Silent Hill-sorozat tagjaként már nem muzsikál olyan szépen."

Ugyanaz, mégis más. Más, mégis ugyanaz.

A játékkal kapcsolatos fórumokon többen is felvetették, hogy a készítők nyugodtan elhagyhatták volna a Silent Hill főcímet, mert a negyedik résznek nem sok köze van az előzményekhez. Én azonban úgy gondolom, hogy az olyan nyilvánvaló változásokon kívül, mint hogy a történet már nem Silent Hill városkájában játszódik, semmi igazán forradalmi megújulás nem történt forma, vagy tartalom tekintetében. A játék ezúttal is ízig-vérig Silent Hill, még akkor is, ha önálló epizódként megvan a maga sajátos atmoszférája és jellemzői.

Az újszerűséget leginkább a kiinduló és egyben központi helyszín, a szobánk, a 302-es apartman adja, amit – és ez az egyetlen ilyen helyszín és helyzet a játékban – első személyű perspektívából fedezhetünk fel. Itt nyílik meg a portál az alternatív valóság különböző helyszíneire, és végül mindegyik helyről ide térünk vissza. A szobánkban eleinte nem változik semmi, csak a túlvilágon jutunk előre a misztikum felgöngyölítésében. Ám minél mélyebbre ásunk a borzalmakban, annál inkább hagy nyomot ez a való világban is, és egy idő után már saját lakásunkban sem lehetünk biztonságban.

A szobán kívüli pályák a megszokott módon épülnek fel, ám a portálon át történő utazás ezúttal lehetővé teszi, hogy fizikailag nem közvetlenül kapcsolódó helyszíneket járhassunk be egymás után. A helyszínek közötti kapcsolat a háttértörténetben keresendő, erre majd fény is derül a maga idejében. Látogatást teszünk a metróaluljáróban, egy erdőben, egy vízi börtönben, majd egy üzletközpontban, egy kórházban, a végső színtér pedig maga az apartmanház. Nekem személy szerint nem tetszett a mostani színpadkollekció: sosem várnék Silent Hilltől virágos mezőket helyszínként, de most annyira nyomasztóan szürkére, borúsra sikeredett a környezet, hogy szinte halálosan szomjaztam, hogy már valami kis színt lássak idekinn a valóságban. Úgy érzem, az előző két epizód színvilága sokkal változatosabb és izgalmasabb volt, és mindezt végig megőrizve tudott egyúttal félelmetes és hangulatos maradni. Ha az volt a cél, hogy a The Room minden idők legnyomasztóbb játékai közé lépjen, a készítők sikert értek el, de vajon szentesíti-e ez a cél az egyhangúságot, mint eszközt? Akárhol

> Siess bébi, mert valami azt súgja, hogy már nem élsz sokáig…

Hát te mitől ijedtél meg ennyire?

Ide elkelne egy jó sminkes...

Mozgólépcső egyenesen a pokolba

is fordulunk meg, mindvégig csak csövek, rácsok, lépcsők és létrák között járunk, egyre lejjebb és még lejjebb a mocsokban. Egyetlen színfoltot a szürkeségben az erdős helyszín jelentett, ami egyértelműen a játékmenet hangulati csúcspontja.

Történetesen

A játék során lényegében ugyanazt és ugyanúgy kell tennünk, mint azt Silent Hillben való látogatásaink során megszokhattuk, tehát a Room közel sem olyan formabontó, mint az elsőre látszik. Ez persze még nem baj: mindig is a történetvezetés, a mesteri dramaturgia és a filmes fogások voltak azok, ami feltették az Silent Hill sorozat fejére a túlélőhorror-játékok koronáját. Szigorúan nézve most is ezen állt vagy bukott a dolog, hiszen a kezelőfelület és egyéb formaságok még lazán elvittek volna pár folytatást a hátukon, ha azok olyan színvonalúak a sztori és a prezentáció szempontjából, mint a harmadik epizód. A második és harmadik Silent Hill hű hódolójaként be kell vallanom, a negyedik versenyző e tekintetben nem volt szerelem első látásra. A botladozó kezdés után azonban örömmel tapasztalhattam meg a későbbiekben, hogy csak-csak kibontakozik az a történet, sőt magával ragadóvá, érdekessé és fordulatossá válik a játék előrehaladtával.

Ezúttal is több mellékszereplővel hoz majd össze minket a sors, de érvényes a régi aranyszabály: ne ragaszkodjunk egyikhez se túlságosan! Társaink többnyire nem lesznek hosszú életűek, ám halálukkal mind közelebb visznek a megoldáshoz, hogy megtudjuk mi áll a háttérben. A titokzatos szoba-incidens ugyanis összekapcsolódik egy néhány évvel ezelőtti sorozatgyilkossággal, amit már lezárt a rendőrség, hiszen a gyilkos legutolsó áldozata saját maga volt. Most viszont minden folytatódni látszik ott, ahol legutóbb abbamaradt: újabb gyilkosságok történnek, ahol az áldozatok ugyanúgy megkapják a megfelelő sorszámot a testükbe vésve, mint annak idején. Valaki így akar tisztelegni a korábbi gyilkosnak – vagy ő maga jár vissza a túlvilágról? A játék végén minden kiderül, addig pedig nagyon ügyesen felépített motívumok segítik az egyre tisztábban látást a zavaros ügyben. Kiderül, hogy szobánk előző lakója, bizonyos Joseph, aki újságíró volt, járt már a mi cipőnkben: egyszer csak nem hagyta el többé a lakást, majd nyomtalanul eltűnt. Az ő feljegyzéseit gyakran találhatjuk meg a túlvilágon, illetve az ajtónk alá csúsztatva, így tudhatunk meg egyre többet a titkokból. A másik kiemelkedő hangulati elem, hogy a szobánk ajtaján lévő lyukon kinézve véres kéznyomokat láthatunk a szemközti falon, melyeknek száma minden újabb gyilkosság után növekszik eggyel...

> **?**
> Lapzártánkkor érkezett a hír, hogy készül a Silent Hill sorozat ötödik epizódja, egyelőre kizárólag PS3-ra. A pletykák szerint az alcím valószínűleg "Shadows" lesz.

Egyszemélyes valóságshow

A sorozatban eddig ismeretlen, új életérzést csempész a kalandba a teljes elszigeteltség mindentől, amit eddig normálisként ismertünk. Minden szörnyűség úgy történik meg velünk, hogy közben mindig a megszokott életterünkbe térünk vissza, mint máskor egy-egy munkanap után. Itt azonban senkivel nem tudjuk felvenni a kapcsolatot, hiába a lyuk a falon, nem hall minket a szomszédlány. A lépcsőház többi lakójának tanakodását sorsunkról is csak nézhetjük és hallgathatjuk, beleavatkozni az élet áramlásába többé nem tudunk, kirekesztettek lettünk, csak egy beteges, idegen dimenzió lát minket vendégül a bizonytalanság közepén. A többi szereplővel is csak ott tudjuk felvenni a kapcsolatot.

Szürke helyszínekhez szürke főszereplő dukál, hiszen hősünk, Henry nem épp az év arca, még a második részben szereplő Jamesnél is sokkal inkább ködbevesző alak, nincs semmi igazán karakán jellemvonása, ami emlékezetesebbé tenné a bőrében eltöltött kalandot. Igaz, még mindig jobb ez így, mint a Midnight Nowhere esetében, ahol a kriptahangulat közepette egy cinikus poéngyárost kaptunk bőbeszédű narrátorként – de úgy látszik, hogy a Silent Hill 3 csinos és kedves Heathere csupán egyszeri, exkluzív ajándék volt a készítőktől, megszakítva a szűkszavú, komor horror-kalandorok sorát. Henry személyes történetéről és múltjáról sem tudunk meg olyan sokat, mint az eddigi főszereplők esetében, csak annyit, ami a történethez való kapcsolatához okvetlenül szükséges.

Never Alone in the Dark

A szereplők között a női vérvonalat Eileen, a szomszédlány hivatott képviselni, aki a történet második felében jut jelentősebb szerephez. Nem elhanyagolandó sajnos az sem, hogy hogyan. A belépőjétől kezdve ugyanis velünk tart, és láss csodát: az összes bejárt helyszínt újra teljesítenünk kell vele karöltve is. Mivel az enyhe kifejezés, hogy egyik terep sem nőtt igazán a szívemhez, első természetes reakcióként kedvem támadt kihajítani a székemet az ablakon – de szerencsére kellemes meglepetés ért. A pályák jóval ötletesebbek és összetettebbek lettek úgy, hogy közben Eileenre kellett felvigyázni (például kerülőutat kell neki biztosítani, mert a törött kezével nem tud utánunk jönni a létrán). Nem ártott ez a kis plusz, hiszen a The Room az előzőekhez képest feltűnően szűkölködik fejtörőkben, feladványokban, és tárgymanipulációkban, ami – mégiscsak kalandjátékról van szó – nem igazán a javára írandó. Azért azt is megjegyezném halkan, hogy olcsó megoldás a játékosok elvárásainak úgy eleget tenni a játékidő meghosszabbításával, hogy egyszerűen megkétszerezzük a helyszíneket, épp egy kicsit megfűszerezve azokat...

Nem csak a puzzle-hegyek és a karaktermélységek tűntek el az új epizódban, de a municiósztók is meghúzták a nadrágszíjat. Alig találunk lőfegyvereket és töltényeket, a küzdelmet jóval inkább a közelharcra hegyezték ki. A leggyakoribb fellelhető fegyver, a golfütő mellett találhatunk baseballütőt, papírvágó kést, klasszikus vascsövet, fejszét és egyéb durungokat. Az új ellenlábasokként megjelenő szellemekre a különböző megszentelt kardokat emelhetjük hatásosan, azokkal lehet falhoz szegezni őket. Távoltartásukra megáldott gyertyákat helyezhetünk el, vagy szent medálokat hordhatunk magunkon. A szellemek különlegessége, hogy

A kisgyerekek minden horrorban kulcsszereplők, ahol feltűnnek. Itt is.

98... 99... 100! Aki bújt, aki nem... most mit zavarsz bele!?

hagyományos fegyverekkel csak pár másodpercre lehet lecsendesíteni őket, egyébként totálisan halhatatlanok. Ahhoz, hogy sebezzenek, elég csak a közelükbe menni... További rossz hír, hogy a későbbiek során már nem csak a túlvilágon, hanem a saját lakásunkban is megjelennek, úgyhogy nem árt alaposan felfegyverkezni ellenük.

A szellemlényeken kívül a már jól ismert groteszk szörnykarnevál vár ránk: mutáns kutyák és majmok, csecsemőfejű torzók és pankrátortestű kórházi nővérek várnak ránk minden sarkon. Az előző részekből ismerős általános borzongáson túl nem egyszer volt rá példa, hogy Doom 3-szerűen tört rám a frász egy hirtelen nekem ugró dög esetén. A rádió most csak a szellemek közeledtét jelzi, a többieket majd úgyis észrevesszük...

Otthon, édes otthon

Ahogy már említettem, a tékozló fiú újra és újra hazatér a játék során. Minden pálya után otthonunkban ébredünk, mint egy rémálomból, de az odaát történtek ott hagyják a lenyomatukat a valóságban is. A lakásunkban a játék első felében teljes energiaszintre regenerálódhatunk, ám ahogy ott is megjelennek a szellemek, kénytelenek leszünk erről a komfortról lemondani.

Játékállást kimenteni is csak a lakás egy pontján van lehetőségünk – ami nem feltétlenül hátrány, hiszen így sokkal inkább dolgozik bennünk a túlélési ösztön, hogy kibírjuk a következő mentési lehetőségig. Itt-ott lyukakat találunk elhelyezve az alternatív világban, amiken át hazajuthatunk, és menthetünk. Az egyetlen bökkenő, hogy túl hosszú a mentési procedúra, és többször megjárni ugyanazt az utat egy idő után már nagyon fárasztó.

Otthonunk másik kiemelkedő darabja a nagy láda, ami a Resident Evil játékosok számára jól ismert funkciót tölt be, de a Silent Hill univerzumában újként debütál. Ide pakolhatjuk az éppen nem szükséges holmikat. Egyszerre tíz tárgyat cipelhetünk, a többit le kell tennünk: így még gyakrabban kell a lyukakon át visszajárni a lakásba a ládában lévő holmikért. Ez a megoldás sem annyira zavaró a játék során, mint elsőre tűnik, főleg a jól edzett Resident-rajongóknak, akik hozzá vannak szokva, hogy a mentéssel együtt mindig leltározást is végezzenek.

Egyszerűen csak vigyázzunk arra, hogy mindig legyen szabad helyünk a tárgylistában. Grafika tekintetében a játék nem sokat változott a harmadik rész óta, tehát a látvány még most is pazar. A fény- és árnyékhatások talán még szebbek lettek, ellenben a környezet egyhangúsága nem nagyon ad lehetőséget az engine tudásának csillogtatására. A hangok a megszokott színvonalúak, ám zenékből érezhetően kevesebb van és ezek között feltűnően kevesebb a kiemelkedő darab, mint eddig.

Resident Evil kontra Silent Hill a filmvásznon

A hazai mozinézők számára Kaptárként ismert Resident Evil film igencsak folytatás-várományos. A következő rész Apocalypse alcímmel már idén a filmvászonra kerül; nem marad azonban konkurencia nélkül! A trónkövetelő Silent Hill a mozikba is beteszi a lábát. Túl sok infó még nem szivárgott ki a 2006-ban esedékes produkcióról, de úgy hírlik, hogy a Resident Evillel ellentétben nem készül hozzá különálló történet, hanem egy az egyben a kizárólag konzolon megjelent első epizód cselekményét dolgozza fel. Ez nagyon jó alkalmat ad nekünk, PC-tulajdonosoknak arra, hogy behozzuk lemaradásunkat a Silent Hill történelemből, és így még a harmadik rész homályos foltjai is könnyen kitisztulhatnak majd. Kíváncsian várjuk...

Kilépő a szobából

A The Room elég ellentmondásos darab lett. Ahogy már említettem, az előző két résznek nagy rajongója voltam, és mivel a legelső nekem kimaradt, két teljesen különálló játékként éltem meg őket – így vagyok ezzel az új résszel is. Még ha földrajzilag nem is Silent Hill, hangulat és játékélmény szempontjából olyannyira kapcsolódik, hogy nem tudnám gyökerek nélküli darabként kezelni. Azonban így, hogy elődei rávetik az árnyékukat, azt kell mondanom, hogy ugyanaz a forma silányabb tartalommal. Olyan motívumokat hagytak ki a fejlesztők a játékból, amik az előző részeket színesebbé, ízesebbé tették, és ezeket nagyon hiányoltam. Mivel jó alapkoncepcióra épül a sztori, ezért független, debütáló játékként, szimplán The Roomként (a Silent Hill cím nélkül) talán kellemes meglepetés lett volna, ám a főcím meg már eleve magával hozta a nagy elvárásokat. Nem csak azzal volt problémám, ami hiányzik az elvárásokhoz képest, hanem azzal is, ami adott: a darabos játékmenettel, az ismétlődő helyszínekkel, az unalmas, monoton szürkeséggel, a körülményes mentési rendszerrel és az embertelen irányítással. Persze nem csak rosszat lehet mondani a játékról, hiszen egyedi keretsztorival, jó történeti fordulatokkal, kiváló thriller elemekkel rendelkezik, és akadnak igen hangulatos pillanatai is. Ám ezúttal ez nem volt elég...

Ulukai

grafika	23/25
zene	14/15
játékélmény	26/40
kategórián belül	10/15

77%

összhatás 3/5

+
- Egyedi sztori
- Thriller elemek

–
- Körülményes mentési lehetőség
- Egyhangú helyszínek

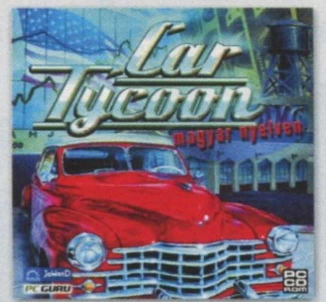
Resident Evil 3 75%
Silent Hill 2 88%
Silent Hill 3 91%

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2,8 GB HDD

A bejárati ajtó eljutott arra a szintre, hogy csak a láncainkat veszítheti

Teljes verziós játék minden PC GURU-hoz! Rendeld meg most!

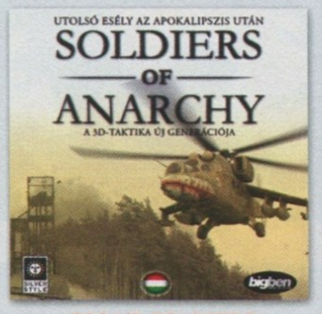
2003/10 PORT ROYALE
(stratégiai - magyar nyelvű)



2003/11 CAR TYCOON
(manager/stratégiai - magyar nyelvű)

2003/12 ETHERLORDS
(stratégiai - magyar nyelvű)
2 CD-vel

2004/1 ARX FATALIS
(szerepjáték)



2004/2 SOLDIERS
OF ANARCHY
(stratégiai - magyar nyelvű)

2004/3 FAR WEST
(manager/stratégiai)

2004/4 CULTURES 2
(stratégiai - magyar nyelvű)

2004/5 GORKY ZERO
(akció - magyar nyelvű)

2004/6 COLD ZERO
(stratégiai)

2004/7 FOOTBALL
GENERATION
(sport)

2004/8 CHASER
(akció/FPS - magyar nyelvű)
2 CD-vel

2004/9 RC CARS
(autós - magyar nyelvű)

Így rendelhetsz:

✉ Levélben: egyszerűen csak töltsd ki a megrendelőszelvényt, és küldd vissza címünkre:
PC GURU 1300 Budapest 3, Pf. 362.

☎ Telefonon: hívd a **06 1 888 3421**, **06 1 888 3422** vagy a **06 1 888 3423**-as telefonszámok bármelyikét

Faxon: küldd el a megrendelőszelvényt a **06 1 456 6970**-es számra

@ E-mailben: írj nekünk a terjesztes@vogelburda.hu címre

Interneten: látogass el a **www.pcguru.hu** címre!

Már az interneten is rendelhetsz! www.pcguru.hu

Megrendelőszelvény

✔ Igen, utánvéttel megrendelem a megjelölt lapszámokat! Az árak a postaköltséget nem tartalmazzák!

☐ 2003/10 - 1696 Ft	☐ 2004/1 - 1796 Ft	☐ 2004/4 - 1796 Ft	☐ 2004/7 - 1796 Ft
☐ 2003/11 - 1696 Ft	☐ 2004/2 - 1796 Ft	☐ 2004/5 - 1796 Ft	☐ 2004/8 - 1796 Ft
☐ 2003/12 - 1796 Ft	☐ 2004/3 - 1796 Ft	☐ 2004/6 - 1796 Ft	☐ 2004/9 - 1796 Ft

Név:..

Postázási cím:...

Számlázási név:...

Számlázási cím:...

E-mail cím:.. Telefonszám:...............................

Születési dátum:.. Foglalkozás:...............................

GURU0410R

Colin McRae mellett elhúz a konkurencia

Richard Burns Rally

fejlesztő warthog **kiadó** SCi games **web** www.richardburnsrally.com

A svéd Warthognak nincs túl sok tapasztalata autós játékok terén, eddig mindössze a harmatgyenge Rally Championship Xtreme-et tudták felmutatni.

Sejtettem, hogy az egyik legjobban várt autós játékból a megjelenés előtt kapunk tesztpéldányt, de ilyen frissességre én sem számítottam! Már akkor nagyon örültem, amikor az előző lapszámban bemutatót írhattam egy korai játszható verzió alapján, most pedig majd kiugrom a bőrömből, hogy jóval a boltokba kerülés előtt tesztelhetem a végleges játékot – ami egyébként szinte azonos napon jelenik meg, mint a PC Guru, amit most a kezedben fogsz.

Tanulni nem szégyen!

A lapzárta előtt pár nappal megkapott játék persze azt jelenti, hogy nem volt túlságosan sok időm a boncolgatásra, ellenben mégsem kell azzal a kifogással kezdenem, hogy ezért nem sikerült a végére jutnom (de erről majd később).

> "Igazi gyöngyszem a rallyjátékok között - de az autószimulátor-mennyországra a GTR-ig még várnunk kell"

Először is kezdjük az alapoknál, a Rally Schoolnál, már csak azért is, mert az egyéb játékmódokat elindítva tanácsként kapjuk, hogy mielőtt porrá zúzzuk magunkat, ajánlatos az iskolában kezdeni. Ha pedig a bajnokságot választjuk, nem is enged a program az autók közelébe, amíg legalább az alap tanfolyamot el nem végeztük. Az alapismeretek öt feladatból állnak, a legegyszerűbb dolgokra kell gondolni, tulajdonképpen az autó kezelésére korlátozódnak: elindulás-megállás, fékezés egy szekción belül, sebességtartás – nem ördöngösség, könnyűszerrel elvégezhető. A feladatokat maga Richard Burns mondja el, sőt, meg is mutatja, tehát az angolt konyhanyelvi szinten sem beszélők is elboldogulnak. Grafikonok is segítik a leckék megértését, csak az a baj velük, hogy csupán pillanatokra villannak fel, mire értelmeznénk őket, már el is tűnnek. Pedig a bemutató videók során elég nagy fekete felületek maradtak kihasználatlanul, oda simán befértek volna, és akkor teljes a kiszolgálás…

Az öt lecke sikeres teljesítése után nyugodtan hátradőlhetünk (most már indulhatunk a szezonban), és megnézhetjük Burnst akció közben: egy rövid szakaszt nyom le a bajnok. Ha ezután az önbizalmunk nem hever romokban, továbbléphetünk haladó szintre (megéri!), ahol az előzőeknél kicsit komolyabb tananyag vár ránk. Itt már tényleg meg lehet tapasztalni azt a magas szintű irányítást, ami a Richard Burns Rally sajátja (kormány használata ajánlott!). Kézifékes fordulók, kanyarban való csapatás, nyolcas alakú pályán farolás, belendítéses kanyarvétel (az ún. skandináv módszer), fékezés nélkül százzal kanyarodás, hogy csak néhányat említsek a tizenegy nagyszerű feladat közül. Mindez természetesen időre, ami néha eléggé ki van centizve, és a kijelölt pályát is szigorúan kell venni, egyetlen apró hibát sem tolerál a tanár bácsi. Ha sikeresen veszed az utolsó akadályt is (egy részszakaszon időn belül kell célba érni), már lesz némi tapasztalatod a tanulóautó, a Subaru Impreza 03 WRC terelgetését illetően, de közel sem annyi, hogy csak úgy nekiess a bajnokságnak. Szó szerint tisztelni kell a pályákat, ahogy a versenyzők szoktak egy-egy legendás kanyart vagy gyorsaságit, és ennek a tiszteletnek a játék során mindvégig fenn kell maradnia. Nagy szavak ezek, de higgyétek el: ebben az esetben különösen igaz a mondás, miszerint „lassan járj, tovább érsz".

Kezdjünk neki!

A bajnokság melletti három játékmódnak eleinte nincs sok értelme, mert majdnem minden gyorsasági zárolva van. A Quick Rally során értelemszerűen egyes szakaszokat vihetünk végig. A sérülés érzékenységén túl az időjárásba van beleszólásunk, abba viszont keményen, a jó és a rossz körülményeken felül (előbbi verőfényes napsütést, utóbbi heves esőzést jelent) véletlenszerűt is választhatunk, ezáltal ugyanazon a szakaszon mindig más viszonyokkal találkozhatunk. A multiplayer

> Colin lemaradt hátul a porfelhőben

opció a hot seat üzemmódra korlátozódik, ami váltott vezetést jelent egy gépen; gyorsonként váltogatja egymást a maximum négy játékos. Persze rally játékban nehéz is lenne elképzelni másmilyen többjátékos módot, lévén alapjában véve ez magányos műfaj a való életben is. A harmadik lehetőség már tartogat eredeti ötletet, Richard Burns kedvenc pályáin versenyezhetünk az óra ellen, akár a névadóval együtt: ilyenkor a 2001-es világbajnok szellemautóban fűzi a kanyarokat.

Mint az előbb említettem, a bajokság elindítása előtt nem sok mindent tudunk tenni, így hát kezdjünk neki az évadnak! A három, alapból elérhető autóból (az előzőekben remélhetőleg kezes báránnyá szelídült Impreza, Mitsubishi Lancer Evo

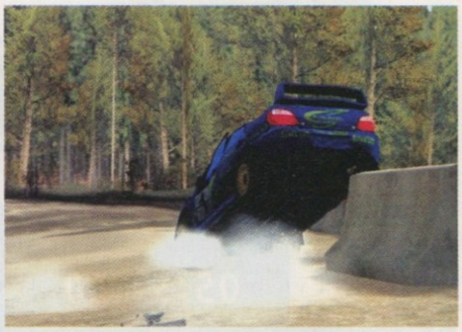
> Menjünk keresztbe, úgy rövidebb!

Az ilyen verdákat szokták úgy hirdetni, hogy "újszerű állapotban"...

VII és Toyota Corolla) lehetőleg ne a gyémántos márkát válaszd, mert akkor eleve hátrányból indulsz, hiába 300 lóerős papíron mindegyik. A nehézségnél megteszi a legkönnyebb fokozat is (nagyon bátrak megpróbálkozhatnak a középső szinttel), a sérülésnél pedig a négy lehetőség közül kezdőknek a második ajánlott (igaz, ki is lehet kapcsolni, de úgy soha nem fogsz megtanulni vezetni). A harmadik, de főleg a negyedik sérülési érték csak Rally Trophy bajnokoknál jöhet szóba, hiszen ilyenkor elég akár egy fát negyvennel telibe kapni, és máris tönkremegy a motor, kiesel, és búslakodva nézheted a győzelmi emelvényen ünneplőket. Azt sem mondom, hogy az autóbeállítási menübe ásd bele magad, ráérsz majd később (a rally játékok közül talán az eddigi legrészletesebb setup lehetőségben van részünk), előbb arra koncentrálj, hogy az első gyorsaságit túléld (egyébként mindegyik a valóságban is létezik, a programozók fotók és videofelvételek alapján készítették el őket). Nagy-Britanniában kezdődik a bajnokság (van Chirdonhead is!), s ez szerintem mind közül a legkönnyebb: aránylag széles utak (bár akármelyik Colinhoz képest szűk hadiösvénynek számítanak), sima felület, mintha a valóságban a finnországi VB-futamot látnánk. De hogy ne legyen olyan jó dolgunk, az út mellett farakások, rönkök, lefűrészelt csonkok helyezkednek el, amikbe beleakadva jelentős időhátrányt szenvedhetünk, arról nem is beszélve, hogy egy ilyen találkozás az autónak sem válik a hasznára, hiába állítottuk a sérülést minimálisra. Ha túl gyorsan megyünk, előbb-utóbb a fák között kötünk ki, de ha nincs szerencsénk, óriási borulásokban is lehet részünk, akár ötször-hatszor is megforoghat velünk a világ; pontosan úgy, ahogy azt belső felvételeken szoktuk látni Rovanperától, McRae-től, vagy bizony régebben játékunk névadójától is. Kismértékű sérülés választása esetén ezek után is tovább tudunk menni, legalábbis ha sikerül visszakecmeregnünk az útra. Ha ez sehogyan sem megy (mondjuk felakadt az autónk alja, vagy egy farönköt nem tudunk odébbtolni), kérhetünk segítséget. Sajnos bárhol és bármikor – sokkal jobb lett volna, ha vannak olyan részek, ahol nincs a közelben egy néző sem, ahogy ez az életben elő szokott fordulni. Enélkül csupán kb. 15 másodperces hátránnyal kell számolnunk. Viszont abban a sportágban, ahol sokszor tizedeken múlik a győzelem, ez elég jelentős büntetés, igyekeznünk kell, hogy ledolgozzuk. Kezdő szinten azért nem kell nagyon sietnünk, már az is elég a győzelemhez, ha biztonsági autózást bemutatva szépen végigkocogunk a gyorsaságikon. Ez egy kicsit túl könnyűre sikeredett.

Világutazás

A többi ország már nehezebb feladatot állít elénk. Japán következik a sorban a maga keskeny erdei útjaival, de a fák mögött nagy tisztásokkal, és az egész játék leghosszabb (Nokier: 13,8 km), illetve legrövidebb (Tanner: 3,9 km) távjával. Finnország a VB-t tekintve Svédországnak felel meg: havas



A legjobb úton a totálkár felé

rally (alig látni az utat) hófalakkal, amik megtámasztanak, és kerékvájatokkal, amik viszont jól megdobnak. A kanyarokat nem érdemes levágni, mert a hóréteg alatt sziklák lapulnak, és nagyon össze lehet törni a járgányt. Ebben az országban van a 10,2 km-es sikakamai gyors (tiszta Ace Ventura). A negyedik helyszín az USA, ami abszolút nem illik a többi közé: murvás pályák a Grand Canyonban és egy indián rezervátumban. A göröngyösségén kívül semmi érdemleges nincs benne, csak hát az amerikai felvevőpiacra is gondolni kellett... Ötödikként Franciaországba látogathatunk, amolyan Korzika Rallyra, ami aszfaltos útfelületet (nagyon gagyi rajta a gumi hangja), rengeteg hajtűkanyart és hihetetlen szakadékokat jelent. Végül Ausztráliában találjuk magunkat, ami véleményem szerint a legnehezebb mind közül. Az út két szélén töltés van, nagyon könnyű beléjük akadni, és tuti a borulás. Precíz vezetést igényel (a harmadik szakaszon van egy őrült nagy ugrató).

Baleset

A szakaszok teljesítése közben a két időmérő pontnál nem találni jelzést, és ez pont így jó, hiszen a valóságban is csupán a vége előtt van egy sárga tábla, majd a célban a piros. A játék abban is hasonlít az élethez, hogy nem elég áthaladni a célvonalon, még el kell menni a kb. 100 méterrel utána található beíróhoz; vigyázz, odáig is össze lehet törni az autót!

Jelentősen megdobja a hangulatot, hogy él a pálya. Madarak repülnek, állatok szaladnak át előttünk (a Pirelli Rallyn őzzel, Ausztráliában kenguruval találkoztam), de az emberek is fegyelmezetlenek, a pályabírók (!) rohannak be középre, hogy elkészítsék életük fényképét, majd spuriznak vissza a társuk mellé. Néha nem sokon múlt, hogy el nem ütöttem némelyiket... Erre is van lehetőség, de úgy azért könnyebb, ha szabályosan a pálya szélén állnak, viszont alattunk meg kezelhetetlenné válik a kocsi, és beleszállunk a tömegbe. Ilyenkor szintén időbüntetést kapunk, és három néző visszadob minket a pályára (mint amikor segítséget kérünk), de Champion nehézségen a játék azonnal kidob a desktopra. Hogy ez direkt így van, vagy programhiba, azt nem tudom, inkább az utóbbira tippelek, mert ha példát akarnának rajtunk statuálni, annak lenne humánusabb módja is... Az is a bug-teóriámat támasztja alá, hogy a program hemzseg az ilyen hibáktól. Néha vezetés közben is lefagy a játék, de a menüben bóklászva sűrűn találjuk magunkat a Windowsban, ha pedig betelik a replay könyvtár (ha minden szakaszt mentesz, kb. Franciaországban következik ez be), onnantól kezdve nem tudsz visszajátszást menteni. Ez nem lenne túl nagy baj, mert a megtekintésen és a kameraváltáson kívül semmilyen pluszt nem ad, az viszont kellemetlenebb, hogy a kilépéssel az eredmény is elvész. Van egy olyan gyanúm, hogy a fejlesztők pontosan ismerik a programnak ezt a fajta meg-

bíz-hatatlanságát, éppen ezért minden szakasz után berakták a mentés funkciót…

A 6-6 szakasszal ki is végeztük az országokat (gyakorlatilag csak 4-4, mert kettő az eredeti fordítottja), és már kezdő fokozaton is szinte mindent fel lehet oldani. A rallyk nyerésével megkapod a szakaszokat az egyéb játékmódokban is, az autók közül lehull a lepel a Hyundai Accentről, a Peugeot 206-ról és a Citroen Xsaráról. A nyolcas létszám a Subaru Impreza 2000-rel és az MG ZR Super 1600-zal, az egyetlen kétkerék-meghajtású autóval válik teljessé, a továbbiakban mindössze ezekért küzdhetünk. Ez sajnos nagy hiba. Az összesített első helyem után az angol bajnokságban megjelent egy új zárolt pálya, de egyáltalán nem éreztem szükségét annak, hogy az esetleges feloldásért még egy szezont végignyomjak…

Keserédes

A vége kicsit szomorúra sikeredett, pont amilyen a hangulatom. Nagyon jó játék, igazi gyöngyszem lehetne a Richard Burns Rally. Az autók mozgása egészen kiváló, a monitor előtt ülve érzed minden rezdülését, ha csak egy kicsit is figyelmen kívül hagyod a fizika törvényszerűségeit, az nem marad következmény nélkül. Ugyanazokat az eséseket lehet átélni, amiket a sztárok elkövetnek: Martin argentin horrorját, amikor egy ártatlan ugratón rárment egy kis sziklára, Solberg becsúszását a farönkök közé Finnországban, Makinen 2002-es sokszoros szaltóját szintén Argentínában, McRae arcplasztikás esését Korzikán, és még hosszasan lehetne sorolni, szerintem rally fanatikusok élénken emlékeznek a filmkockákra. De vannak hiányosságok, amik jelentősen lerontják e szimulátor presztízsét: egyen-motorhang van minden autónak, a gumiválasztás részletessége nevetséges, a szakaszokról nincsen elég információ (a valóságban léteznek, akkor ez miért maradt ki?), a Super 1600-as vagy ahhoz hasonló bajnokság nagyon hiányzik. A motort nem lehet széthajtani (pedig a legállatiasabb módon próbáltam, üresben ügyhangon járatva, de még a vízhőfok sem emelkedett), több gyorsasági kellene – de befejezem, mert ez nem kívánságműsor. Az viszont biztos, hogy a szimulátorosoknak a tömegjáték Colin ellenében a Richard Burns jó választás. Reméljük, a hiányosságokon az esetleges folytatásban nem kell majd keseregnünk…

Tasnádi Zoltán

> Ajtó nélkül jobban megy a léghűtés

grafika	22/25
zene	12/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	14/15

89%

összhatás 5/5

\+
- formabontó rally iskola
- a fizikai modellezés kitűnő
- remek irányítás és törések

–
- kevés autó és szakasz
- gyakran kilép vagy fagy
- rövid ideig tartó kihívás

Rally Trophy	96%
Colin McRae Rally 04	87%
Rally Ch. Xtreme	64%

Minimum gépigény: P4 1.6 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 3.1 GB HDD

VEZETÉKES TELEFONRÓL ÍGY RENDELJ

06-90-515-187

Hívd a vezetékes számot, add meg a betűk nélküli 6 számjegyű kódot. Például: 220012, majd pötyögd be a mobilszámot, néhány perc és megérkezik SMS-ben. Mentsd el a telefonodba!

A 06-90-515-187 telefonszám hívásának a díja: 360.- Ft+Áfa/perc + kd. Egy SMS küldése a 06-90-635-565-as számra: 400.- Ft+Áfa/SMS Ügyfélszolgálat: (06-1) 266-5756

Ha választottál, küldd el a kódszámát, például: PC220005. 1-2 percen belül megkapod, majd mentsd le a telefonodba. Ha meglepetésként másnak küldenél valamit akkor a kódszám után egy szóközzel elválasztva írd mellé a 06-tal kezdődő telefonszámot is. Például PC220005 06204123456

SMS SZÁM:
06-90-635-565

NOKIA/SAMSUNG LOGÓK

PC194506 PC194505 PC194504
PC194476 PC194477 PC194503 PC194502 PC194501 PC194500 PC194499 PC194498

NOKIA KÉPÜZENETEK

PC332438 PC332439 PC332472
PC332003 PC332467 PC332445 PC332462 PC332437 PC332430 PC332407 PC332471

SIEMENS LOGÓK

PC194396 PC196026 PC194397
PC194418 PC194416 PC194420 PC102436 PC194419 PC194423

SIEMENS KÉPÜZENETEK

PC331089 PC334126
PC300079 PC334082 PC334081 PC331085 PC334138 PC334141

MONOFÓN CSENGŐHANGOK
NOKIA-SIEMENS-SAMSUNG-NOKIA-SIEMENS-SAMSUNG

TOP NOKIA/SAMSUNG SIEMENS

	NOKIA/SAMSUNG	SIEMENS
The Rasmus: In The Shadows	PC220306	PC221306
Groove Goverage: Poison	PC220319	PC221319
Dirty Dancing	PC220367	PC221367
Britney Spears: Everytime	PC220412	PC221412
Megasztár: Csillag dal ÚJ!!!	PC220362	PC221362
Eamon: Fuck It ÚJ!!!	PC220440	PC221440
Faithless: Mass Destruction ÚJ!!!	PC220441	PC221441
Hoobastank: The Reason ÚJ!!!	PC220442	PC221442
L. Rimes&R. Keating: Last Thing On My Mind	PC220443	PC221443
O-Zone - Dragostea	PC206011	PC207011
Kylie Minogue: Chocolate ÚJ!!!	PC220436	PC221436
L.L. Junior: Ragamoffin 2	PC220244	PC221244
Black Eyed Peas: Hey Mama	PC220411	PC221411
TNT feat Szekeres A: Hid A Folyot ÚJ!!!	PC220429	PC221429
Macskajaj 2	PC220390	PC221390
A Gyűrűk Ura (Enya)	PC220239	PC221239
Scooter: Maria	PC220236	PC221236
Groovehouse: Ha Újra Látom	PC220270	PC221270
Bódi Guszti: Aranyeső	PC220055	PC221055
Matyi És A Hegedűs: Necsi Necsi ÚJ!!!	PC220286	PC221286

NOKIA/SAMSUNG-SIEMENS 2004

	NOKIA/SAMSUNG	SIEMENS
Afroman: Crazy Rap ÚJ!!!	PC220363	PC221363
Kelis: Milkshake ÚJ!!!	PC220354	PC221354
Linkin Park: From The Inside	PC220356	PC221356
Milk And Sugar: Let The Sunshine In ÚJ!!!	PC220357	PC221357
Limp Bizkit: Eat You Alive ÚJ!!!	PC220299	PC221299
Sugababes: Hole In The Head	PC220294	PC221294
Alanis Morisette: Out Is Through ÚJ!!!	PC220449	PC221449
Blue:Bubblin ÚJ!!!	PC220450	PC221450
Despina Vandi:Opa Opa 2004	PC220451	PC221451
Evanescence:Everybodys Fool	PC220452	PC221452
Pink: Last To Know	PC220426	PC221426
Dopeman & Emilio: Nincsen Arra Szo	PC220434	PC221434
Linkin Park: Breaking The Habit	PC220437	PC221437
Outkast: Love In War	PC220438	PC221438
Scissors Sisters: Comfortably Numb	PC220439	PC221439
Ákos: Ölelj Meg Újra	PC220333	PC221333
Zanzibar: Érintés	PC220337	PC221337
Groovehouse: Elmúlt A Nyár 2	PC220328	PC221328
Natasha Beddingfield: Single ÚJ!!!	PC220444	PC221444
Outkast: Roses ÚJ!!!	PC220445	PC221445
Zorba dala ÚJ!!!	PC220448	PC221448
Dj Casper: Cha Cha Slide	PC220382	PC221382
Enrique I&Kelis: Im Not In Love ÚJ!!!	PC220383	PC221383
Krisz R.: Homokba rajzolt szerelem ÚJ!!!	PC220355	PC221355
Unique: Úton	PC220427	PC221427
George Michael: Amazing ÚJ!!!	PC220402	PC221402
Gigi Dagostino: Silence	PC220403	PC221403
Lemar: Dance With You ÚJ!!!	PC220404	PC221404

NOKIA/SAMSUNG SIEMENS 2004

	NOKIA/SAMSUNG	SIEMENS
Blue: Guilty ÚJ!!!	PC220351	PC221351
Franz Ferdinand: Take Me Out	PC220352	PC221352
Izis: Im Nin Alu ÚJ!!!	PC220353	PC221353
Avril Lavigne: Dont Tell Me ÚJ!!!	PC220419	PC221419
Junior Jack: Da Hype	PC220343	PC221343
Sertab: Every Way That I Can ÚJ!!!	PC220344	PC221344
Nótár Mary: Hull A Könnyem ÚJ!!!	PC220311	PC221311
Románcok: Virágoskert Az Én Szívem	PC220312	PC221312
Madonna: Nothing Fails 2 ÚJ!!!	PC220285	PC221285
Kylie Minogue: Slow	PC220280	PC221280
Jamelia:See It In A Boys Eyes	PC220453	PC221453
Maroon 5:She Will Be Loved	PC220454	PC221454
Nelly Furtado:Forca	PC220456	PC221456
ATL: Calling All Girls	PC220430	PC221430
Baby BashfeatFrankie J: Suga Suga ÚJ!!!	PC220431	PC221431
Beyonce: Naughty Girl	PC220432	PC221432
Busted: Air Hostess	PC220433	PC221433
Kelis: Trick Me	PC220435	PC221435
Limp Bizkit: The Only One	PC220405	PC221405
LMCvsU2: Take Me To The Clouds Above	PC220406	PC221406
Sugababes: In The Middle	PC220407	PC221407
Blue: Breath Easy	PC220380	PC221380
Fehér Adrienn: Ég Veled ÚJ!!!	PC220308	PC221308
Pink: Trouble	PC220301	PC221301
Sheryl Crow: First Cut Is Deepest	PC220302	PC221302
Emma Bunton: Maybe	PC220265	PC221265
Desperado: Ég Veled	PC220342	PC221342
Dido: White Flag	PC220297	PC221297
Elvis Presley: Rubberneckin	PC220298	PC221298
Sean Paul: Nottin No Go So. ÚJ!!!	PC220291	PC221291
S. Twain: Forever And For Always	PC220292	PC221292

TV ZENÉK NOKIA/SAMSUNG SIEMENS

	NOKIA/SAMSUNG	SIEMENS
MézgaGéza 2	PC220387	PC221387
Füles Mackó ÚJ!!!	PC220371	PC221371
Heti Hetes ÚJ!!!	PC220372	PC221372
Harry Potter: Theme Song	PC220420	PC221420
Mekk Mester	PC220391	PC221391
Rocky: Eye Of The Tiger	PC220395	PC221395
Matrix ÚJ!!!	PC220408	PC221408
Dallas ÚJ!!!	PC220366	PC221366
Magyar Népmesék	PC220240	PC221240
Süsü A Sárkány	PC220241	PC221241
Family Frost	PC220369	PC221369
Neo:Kontroll	PC220457	PC221457
Shrek 2	PC220458	PC221458
Flinestones	PC220370	PC221370
Bolondos Dallamok ÚJ!!!	PC220365	PC221365
Barátok közt ÚJ!!!	PC220364	PC221364
Inspector Gadget	PC220373	PC221373

SIEMENSRE LOGÓT ÉS KÉPÜZENETET CSAK SMS-BEN RENDELHETSZ! Logók és képüzenetek csak A50, A55, A60, C45, C55, C60, MT50, M50, M55, MC60, ME45, S45, S55, SL55 telefonokra rendelhetők! · Logók csak a megfelelő NOKIA/SAMSUNG telefonokra rendelhetők! · Csengőhangok csak az arra alkalmas NOKIA, SIEMENS S45, SL45i, C45, SL42, ME45, C55, MT50, M50, S55, M55, SL55, MC60, C60, A60 és az arra alkalmas SAMSUNG készülékekre rendelhetők! · Polifónikus csengőhangot a következő telefonokra rendelhetsz: Nokia: 3100, 3200 3300, 3510, 3510i 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 8910i, 9210i Siemens: C55, S55, M55, SL55, MC60, C60, A60, C62 Samsung: SGH-C100, X100, S300m, E710, SGH-E700, SGH-X600, SGH-P400, V200

FLÖRTÖLJ SMS-BEN!

1. Küldd el a **PCRANDI** szót az alábbi SMS számra: 06-90-624-024
2. A rendszer regisztrál téged SMS-ed alapján,
3. A beszélgetéseid során ékezetet ne használj!
4. Amint valaki szeretne üzenni neked, megkapod az első SMS-t.

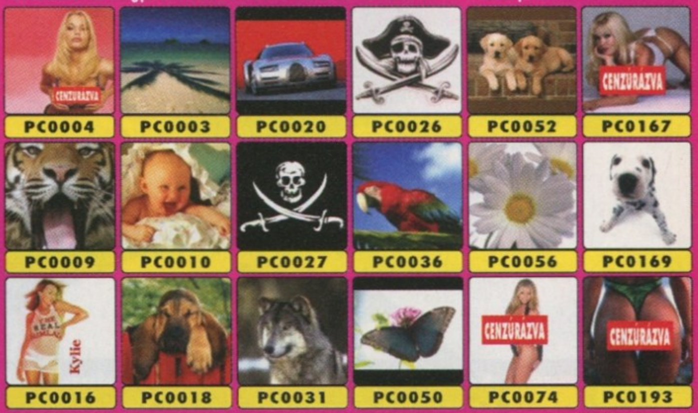
No. 1

06-90-624-024

Az SMS küldés díja: 240.- Ft+Áfa/SMS Technikai háttér: A.H. Kft. Telefon: (06-1) 266-5756

MMS SZINES HÁTTÉRKÉPEK
NOKIA-SIEMENS-SAMSUNG-PANASONIC
SHARP-SONYERICSSON-MOTOROLA-ALCATEL

Fontos: a kódszám után írd be mobilod típusának betűjelét. Nokia - NO, Siemens - SI, SonyEricsson - SE, Samsung - SA, Alcatel - AL, Motorola - MO, Panasonic - PA, Sagem - SG, Sharp - SH, és így küldd el megrendelésedet Pl.: ha Nokiád van - PC0005NO, majd felcsatlakozáskor a megjelent "Download" linkre kattintva mentsd el a képet.



PC0004 PC0003 PC0020 PC0026 PC0052 PC0167
PC0009 PC0010 PC0027 PC0036 PC0056 PC0169
PC0016 PC0018 PC0031 PC0050 PC0074 PC0193

POLIFÓNIKUS CSENGŐHANGOK
NOKIA-SIEMENS-SAMSUNG

NOKIA: 3100, 3200 3300, 3510, 3510I 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250I, 8910I, 9210I SIEMENS: C55, S55, M55, SL55, MC60, C60, A60, C62 SAMSUNG: SGH-C100, X100, S300M, E710, SGH-E700, SGH-X600, SGH-P400, V200

EURÓPAI TOP 30

	Nokia	Siemens/ Samsung
Goodfather (2:05)	PC790014	PC890014
BlackEyedPeas: Where Is The Love	PC712002	PC812002
Szex és New York	PC790057	PC890057
TwinPeaks (2:04)	PC790047	PC890047
Bon Jovi: Its My Life (0:31) ÚJ!!!	PC799997	PC899997
O-Zone - Dragostea ÚJ!!!	PC712053	PC812013
Gareth Gates: Unchained Melody	PC712013	PC812013
X-Akták	PC714224	PC814224
Rocky: Eye Of The Tiger (1:29)	PC799996	PC899996
Egy Rém Rendes Család Theme	PC714084	PC814084
Scooter: Ramp ÚJ!!!	PC714194	PC814194
Linkin Park: One Step Closer ÚJ!!!	PC714141	PC814141
Westlife: World Of Our Own	PC714221	PC814221
U2: With Or Without You ÚJ!!!	PC714212	PC814212
Ronan Keating: I Love It When We Do	PC714187	PC814187
Pink: Don't Let Me Get Me ÚJ!!!	PC714176	PC814176
Lasgo: Pray	PC714132	PC814132
Eminem: Get Over	PC714088	PC814088
Nelly: Hot In Here	PC714167	PC814167
Nickelback: Too Bad	PC714168	PC814168
Michael Jackson: Thriller ÚJ!!!	PC714159	PC814159
P Diddy: I Need A Girl	PC714171	PC814171
Papa Roach: Last Resort	PC714173	PC814173
Madonna: Like A Prayer	PC714151	PC814151
Kylie Minogue: Can't Get You Out Of	PC714129	PC814129
Las Ketchup: Asereje	PC714130	PC814130
J.Lo.: Let's Get Loud ÚJ!!!	PC714118	PC814118
Joe Cocker: You Can Leave Your Hat	PC714119	PC814119
Faithless: Insomnia	PC714093	PC814093
Fat Joe & Ashanti: Whats Luv	PC714094	PC814094

MAGYAR TOP 30

	Nokia	Siemens/ Samsung
Botos Eszter: Hid a folyon	PC714016	PC814016
Groovehouse: Hol vagy nagy ÚJ!!!	PC714024	PC814024
Maté Péter :Egy darabot a szivemből	PC714234	PC814234
NOX: Csillagok ÚJ!!!	PC714028	PC814028
LGT: Féltelek ÚJ!!!	PC790033	PC890033
Bon-Bon: Szabad A Gazdag	PC790035	PC890035
United: Hófehér Jaguár	PC790036	PC890036
Auth Csilla: Egy kicsiny	PC714014	PC814014
Cserháti Zsuzsa: Akad amit ÚJ!!!	PC714017	PC814017
Tankcsapa: Mennyország tourist	PC714254	PC814254
Edda: A kör közepén	PC714236	PC814236
Mc Hawer: Mikor a vodka a fejembe szall	PC714248	PC814248
Macskajaj	PC714149	PC814149
NOX: 100-szor ölelj	PC714251	PC814251
Emil Rulez: Bölcsidal	PC714019	PC814019
Emilio: Ha lehetnék	PC714020	PC814020
LGT: Mindenki másképp csinalja	PC714245	PC814245
Dupla Kávé: Ha nem tudom nem fáj	PC714235	PC814235
Fresh: Én is imádlak	PC714022	PC814022
3+2: Kicsiny falum	PC714228	PC814228
Piros lett a pipacs ÚJ!!!	PC714252	PC814252
Romantic: Szeretem Őt ÚJ!!!	PC790045	PC890045
Fiesta: Aki Elmegy	PC714021	PC814021
Magyar Vándor(filmzene):Hárem	PC714247	PC814247
Hungária: Micsoda buli	PC714240	PC814240
Fiesta: Hastamanana	PC714237	PC814237
Desperad: Gyere es álmodj	PC714233	PC814233
Kis Tehén	PC714243	PC814243
Bódi Guszti: Aranyos hintó ÚJ!!!	PC714026	PC814026
Mc Hawer: Táncolj cigánylány ÚJ!!!	PC714249	PC814249

SZUPER JAVA JÁTÉKOK
NOKIA-SIEMENS-SAMSUNG-PANASONIC
SHARP-SONYERICSSON-MOTOROLA-ALCATEL

Dragonraid PC601043 — Hatalomas vihar kerekedik, az égből hangos szárnycsapásokra leszel figyelmes... Angol nyelvű RPG játék

Crypt Raiders PC601042 — Egy napon a hősöd felebred egy sötét szobaban, nincsenek emlékei.Ki zárta be öt ide? Angol nyelvű RPG játek

Nokia:3100, 3300, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 3600, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 6800, 6810, 7200, 7210, 7250, 7650, 8910i, Ngage; Siemens: 2128, 3118, C55, C56, C60, C61, CT56, M46, M50, M55, MC60, MT50, S55, S56, S57, SL55, SL56, SX1; Motorola: C370, C450, C550, E380, T720,

Girl Gramble PC601020 — 9 lany var rad! Jatsz a felkaru rabloval! Tippelj, hogy a kovetkezo szam kisebb vagy nagyobb lesz. Felkarú rabló

Undercover Babes PC601048 — Tudsz hasznalni egy skalpot? Vagd meg a képet, hogy lathasd egeszben! De ne tul nagyot! Ügyessegi jatek

Nokia: 3100, 3300, 3300amer, 3650. 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 6810, 7200, 7210, 7250, 7650, Ngage; Siemens: C60, C61, M55, M56, MC60, S55, S56, S57, SL55, SL56; Sharp: GX10, GX10i; SonyEricsson: T610, T616, T618, Z600;

ILYEN EGYSZERŰ!: 1. Küldd el a kiválasztott csengőhang/ kép/JAVA játék* kódját **2.** mentsd el a válaszban megérkezett könyvjelzőt v. wap címet **3.** a wap menü segítségével csatlakozz rá a megadott címre v. könyvjelzőre **4.** mentsd le a csengőhangot/képet/JAVA játékot* a telefonodba.

SMS SZÁM: KÜLDJ MOST SMS-T!

06-90-629-100

Ügyfélszolgálat: A.H. Kft. Tel.: 06-1-266-5756

Az SMS küldés díja 799 Ft/SMS+ÁFA
*Java játék ára: 2× 799 .-Ft+Áfa

Fapados légitársaság akcióban

Wings of War

fejlesztő silver wish games **kiadó** gathering of developers **web** www.gathering.com

A Silver Wish Games a Hidden & Dangerousszel és a Mafiával világhírűvé vált cseh Illusion Softworks csoport tagja. Prágában dolgoznak, eddig főként konzolos, és alacsony költségvetésű projekteket bíztak rájuk, amiket ha nem is kiemelkedő színvonalon, de becsülettel, megbízhatóan végigvittek.

A komoly repülőgép-szimulátorok mellett mindig is létezett egy átmeneti műfaj, ami inkább az akciójátékok felé kacsintgatott, és bár e stílus képviselőit a keményvonalas virtuális pilóták többnyire lenézték, legalább mindenki tudott játszani ezekkel a programokkal, és nem halt meg már a felszállásnál... Anno a nagysikerű Comanche osztotta meg leginkább ennek okán a játékosok táborát (persze az elégedetlenkedők jelentős kisebbségben voltak), és a recept azóta sem változott, legfeljebb a perspektíva: tavaly a hasonló szellemiségű, külső nézetes Crimson Skies volt az év egyik nagy slágere Xboxon. Nem kellett hozzá sok idő, hogy az első klón PC-n is felbukkanjon – ezúttal a Silver Wish Games boszorkánykonyhájából.

Airport 1914-18

A Wings of War a Crimson Skies steampunk környezetével szemben valós helyszínen és időben, az első világháború Európájában játszódik – jóllehet, a készítők meglehetősen szabadon értelmezték a kor technológiai fejlettségét (legalábbis nem hiszem, hogy az első világégésben valóban rakétákat eregettek volna a duplafedelűek). A végeredmény kellemes, régi háborús filmekre (elsősorban a The Blue Maxra) emlékeztető miliő lett, ahol az akció előrébb való, mint a realizmus, és ahol minden adott a remek légicsatákhoz. A készítők mégsem voltak képesek eléggé kihasználni ezt a környezetet, legalábbis a hadjárat játékmód 13 különböző pályáján játszódó 70 küldetés meglehetősen egyhangúra sikeredett. Ennek oka leginkább a jól kidolgozott, fordulatos cselekmény hiánya: a feladatok közti átvezetők messze alulmaradnak például a Crimson Skies remek történetvezetésével szemben (mielőtt nagyon pufogni kezdenének a konzolgyűlölők: ez a kifogás platformfüggetlen...). Maguk a küldetések sem éppen fantáziadúsak (repülj ide, öld meg ezt, fotózd le azt), komplexebb légi taktikák tervezgetését nem igényli a játék. Emellett a pályatervezők sem tettek ki magukért – ez különösen az amúgy is kevés számú multiplayer helyszínt nézegetve fájó pont –, semmi számottevő fedezék, szűk járat, vagy manőverezési trükkökre alkalmas természeti képződmény. Csatáinkat így szinte mindig a nyílt levegőben vívjuk, a Wings of Warban tehát nem található meg a nagy elődben tapasztalt kanyonrepülés vagy a felhőkarcolók közti nyaktörő kergetőzésekhez hasonlatos élmény. Ennek köszönhetően nemcsak a multiplayer, de a botok ellen vívott, amúgy jó beállítási lehetőségekkel bíró Instant Action (gyakorlatilag skirmish) játékmód is hamar unalomba fulladhat.

> **"Aki hajlandó megbarátkozni a borzasztó kezeléssel, szórakoztató játékot kap a szenvedésért cserébe"**

Repül a, repül a...

Valamelyest változatosságot hoznak a játékmenetbe a bónusz küldetések, amelyek révén repülőnk különféle tápokhoz juthat, valamint enyhíti az egyhangúságot az a tény is, hogy a feladatokon kívül alkalom nyílik arra, hogy a többi légivitézzel kötözködjünk. A repülők ágyúinak túlmelegedése és a különleges felszerelési tárgyak (látcső, fényképezőgép) további színt visznek a küldetésekbe, mármár megmentve azokat a monotonitástól. Aki elég kitartó, motivációra lelhet abban is, hogy a hadjárat előrehaladtával újabb és újabb propelleres masinákkal garázdálkodhat. A több mint 25 különböző, szövetséges és német gép között találunk egészen vad – hadászatilag nem feltétlenül autentikus – ketyeréket is, többek között valószerűtlenül széles szárnyú repülőt, klasszikus Zeppelin-formájú és tömzsibb léghajókat és háromfedelű gépet is. A hadjárat melletti játékmódokban (skirmish, LAN, online) pedig a legtöbb modellnek a textúráját is többféleképpen változtathatjuk. Végül az ellenfelek között is akadnak érdekes jószágok a hadihajóktól kezdve a sínen közlekedő légvédelmi ütegig – a barátságos és ellenséges egységek tekintetében tehát kitettek magukért a készítők.

> Ideális terep a légiharcra: ha lezuhanunk, legalább robbanjunk nagyot!

> Totál fapad: csomagtér nincs, stewardess nincs, örülj, ha ki tudsz ugrani…

Kényszerfelszállás

Sajnos a remek gépparkhoz szinte játszhatatlan irányítást hoztak össze a Silver Wish illetékesei. Rendben, a billentyűzetes-egeres kezelés eleve nem lehet olyan optimális, mint a jól kézreálló kontrolleré, de már az oktatópályán eszünkbe fog jutni, hogy még két kart növesztünk. A legnagyobb hibát ott követték el a tervezők, amikor a kameraforgatást nem engedték az egérre tenni (legalábbis a sajtóverzióban erre nem nyílt lehetőség), és egyáltalán: semmilyen billentyűzetkombóval elérhető könnyítést nem tettek lehetővé. Így billentyűzetről kell kezelni a négy forgatási irányt, a kameradöntésre szolgáló két gombot, a sebességállítás két billentyűjét, a különböző levegőakrobatikai elemekhez (dugóhúzó, oldalpörgések, fordulások) tartozó öt gombot – ez máris tizenhárom billentyű, és akkor még nem lőttünk, nem váltottunk nézetet, nem használtunk semmit. Ez a polipokra szabott irányítás igen csúnyán betesz a játékélménynek, ráadásul az ujjtornamutatványok mellett a játéktér alsó sarkaiban található műszereket és térképet is figyelni kell – nincs rá jobb szó, egyszerűen fárasztó játszani a Wings of Warral. Ami egy játék esetében nem túl nagy előny ugye…

Szemre jó

Pedig kivitelezés tekintetében kisebb bajok lennének csak a játékkal. A repülők modelljei egészen remekek, a táj is roppant megkapó és életszerű felülről, egyedül effektek terén nincs jól eleresztve a program – pedig ha már bevállalták a rakétázó biplánokat, igazán belefért volna néhány szemrevalóbb robbanás, mielőtt a lelőtt repülők poligonjaikra esnének szét. A fegyverek, motorok és propellerek hangeffektjei kissé gyengén teljesítenek (hangok terén egyedül a jól artikulált, hangulatos akcentussal megáldott szinkron érdemel dicséretet), a merev tekintettel a napba repülő hősi pilótát idéző háttérzene pedig kellemes, de nem elég markáns ahhoz, hogy igazán emlékezetes maradjon. Mindenesetre ettől még lehetne szórakoztató a Wings of War, de a kissé egyhangú pályák és a borzalmasan rossz, átdefiniálásokkal együtt is nehézkes irányítás mind a hangulatot, mind a játék élvezetét jelentősen rontják.

> A Wings of War nemcsak PC-n létezik, van belőle társasjáték-változat is. A Famous Aces alcímet viselő mű a táblás játékokat ötvözi a kártyajátékokkal - hazánkban sajnos nem kapható, de az USA-ban jelentős rajongótábora van.

Fapados osztály

Amiről azonban még mindenképpen szót kell ejteni, az a játék 20 dolláros ajánlott ára. Ez erősen középkategória új program esetében, ezért nem kérhetjük számon rajta a Doom 3 látványvilágát és a Final Fantasy 7 cselekményszövését (ahogy egy olcsó autótól sem várjuk el, hogy háromszázra gyorsuljon az autópályán). Saját súlycsoportjában tehát a Wings of War nem menthetetlen program (bár gyakorlatilag semmi marketing-felhajtás nem volt körülötte, ezért a kasszáknál nem számíthat sokra), és aki megbarátkozik a kezelésével (sok-sok türelem szükségeltetik hozzá!), eltölthet vele néhány kellemes órát. A többiek inkább reménykedjenek, hátha kijön egyszer még Crimson Skies-kaliberű akciójáték PC-re is…

Stöki

> Már csak 89762-en vannak hátra…

grafika	20/25
zene	10/15
játékélmény	29/40
kategórián belül	11/15

73%

összhatás 3/5

+ pofás grafika
+ jó repülőmodellek
+ olcsó árkategória

– rémes irányítás
– egyhangú pályák
– jellegtelen hangok

S. W. over Normandy 75%
Crimson Skies PC 84%
Red Baron 3D 86%

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 1,1 GB HDD

PC Dome
PC Dome Online Shop

PC-s headsetek

Sennheiser PC 130	8990 Ft
Sennheiser PC 140	10990 Ft
Sennheiser PC 150	14990 Ft

PlayStation 2 játékok

Bond: Everything or Nothing	14990 Ft
Drakengard	16990 Ft
Driv3r	14990 Ft
Harry Potter 3	14990 Ft
Red Dead Revolver	16990 Ft
Shrek 2	14990 Ft
The X-Files: Resist or Serve	9990 Ft
Transformers	12990 Ft
UEFA Euro 2004	14990 Ft
Van Helsing	11990 Ft

GTA San Andreas

Október 22-én jelenik meg PlayStation 2-re a Grand Theft Auto sorozat új része. Ha előre megrendeled, az alábbi ajándékok közül vár Rád valamelyik:

- póló
- fejkendő
- poszter

17.990 Ft

(Az akció az ajándékkészlet erejéig tart)

shop.pcdome.hu

A játékokról további részleteket weboldalunkon találsz.
A feltüntetett árak tartalmazzák az ÁFA-t.
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Kicsi a bors, de ronda!

Starshatter

fejlesztő destroyer studio **kiadó** matrix games **web** www.starshatter.com

i A Starshatter egyszemélyes projekt, programozója és designere John DiCamillo. Csak a látványtervezésben, a modellezésben és a zenében segített be neki két-három másik lelkes űrszimulátor-rajongó.

Manapság egyre többet foglalkoztatja a szakmát és a médiát a kérdés: vajon a kiadóóriások és nagy fejlesztőcsapatok mellett jut-e még hely a „garázsstúdióknak"? Talán nem véletlen a nosztalgia, a vágyódás a számítógépes játékok hőskorának legendás, 2-3 fős fejlesztőcsapatai, és az ő világformáló ötleteik után. Vajon meg lehet-e ma ismételni a Doom vagy az Elite sikerét?

> "Íme a bizonyíték, hogy lehet 2004-ben is egyszemélyes fejlesztőcsapattal játékot készíteni. De minek...?"

A világmegváltó koncepció

A Starshatter egyszerre űrszimulátor, űrstratégia, taktikai játék és még repülőszimulátor is, hiszen az űrhajók a bolygók felszínére is leereszkedhetnek. Mintha egybeépítenénk az Elite-et az X-Winggel, a Homeworlddel, a Nexusszal és végül még egy repülőszimulátorral is... Szabad játékmenetet kapunk egy tágas univerzumban. A küldetéseket a program generálja, ezért a játék minden alkalommal más és más. Rajtad múlik, milyen típusú feladatokat vállalsz el, illetve hol szeretsz repülni: az űrben vagy a bolygók légkörében. Ha a vadászgép és a hajszás élet nem a te műfajod, egész flottákat építhetsz, és Homeworld-szerűen, külső nézetből, stratégiai szinten is irányíthatod a hajóidat, menedzselheted a hordozók repülőfedélzetét, a vadászrajok fegyverzetét.

Newton almája

A játék legtöbbet méltatott alkotóeleme a fizika. Persze ne a manapság divatos fizikai motorra gondoljatok! A fizika itt aerodinamikát és az űrhajók newtoni fizika szerinti mozgását jelenti. Sajnos ezeket olyan szinten sikerült csak megvalósítani, hogy az aerodimaika nyomait azután fedeztem csak fel a játékban, hogy egy internetes fórumon olvastam a létezéséről. A newtoni űrrepülés-modellről meg csak annyit, hogy a biztonság kedvéért Mr. DiCamillo beépített egy szabadon választható, arcade jellegű repülési modellt is – ugyanis azzal akár már játszani is lehet...

Minden rossz, ha rossz a vége

A Starshatter koncepciója ambiciózus. Megvalósítása egy 20-30 fős fejlesztőcsapatnak is 2-3 esztendejébe telne... reálisan számolva, és persze a ma elvárható színvonalon. Itt van a kutya elásva! Tény, hogy a StarShatter megvalósítja a felsorolt játékelemeket, csakhogy eközben fényévekkel marad le az említett színvonaltól. Grafikája a shareware játékokat idézi, a játékrendszer és az irányítás sutaságai pedig jól bizonyítják, hogy egyetlen ember ideje és kreativitása többé már nem elegendő piacképes játék előállításához. Az „elhangzó" szövegek csak feliratok, narráció nélkül, a hangeffekteket pedig nyugodtan letölthetnéd a mobiltelefonodra is.

Összességében

Miért nincs esélyük manapság a garázsstúdióknak és a pár fős fejlesztőcsapatoknak? Ezért az iparág csak a saját sikerét okolhatja. Óriási a konkurenciaharc, ami felpörgeti a technológiai fejlődést, és előtérbe állítja az üzleti szempontú gondolkodást. Ma már egy játék sorsáról nem designerek és programozók, hanem PR szakemberek és menedzserek döntenek mindenütt a világon.

Tiszteljük Mr. DiCamillot azért, amit véghezvitt! De sajnos mindamellett, hogy egyéni teljesítménye bámulatos, a Starshatter vérbeli és hamisítatlan amatőr munka. Csak a legelvadultabb űrszimulátor-rajongóknak ajánlanám, nekik is csak akkor, ha elvonási tüneteik már fájdalomküszöbön túlra fokozódtak. Bár ha így van, inkább vegyék le a polcról az Elite-et, az X-winget, a Wing Commandert vagy a Freelancert. Jobban járnak!

-nyúl-

grafika	16/25
zene	05/15
játékélmény	20/40
kategórián belül	05/15

48%

összhatás 2/5

+
- szabad játékmenet
- sok játékelemből áll

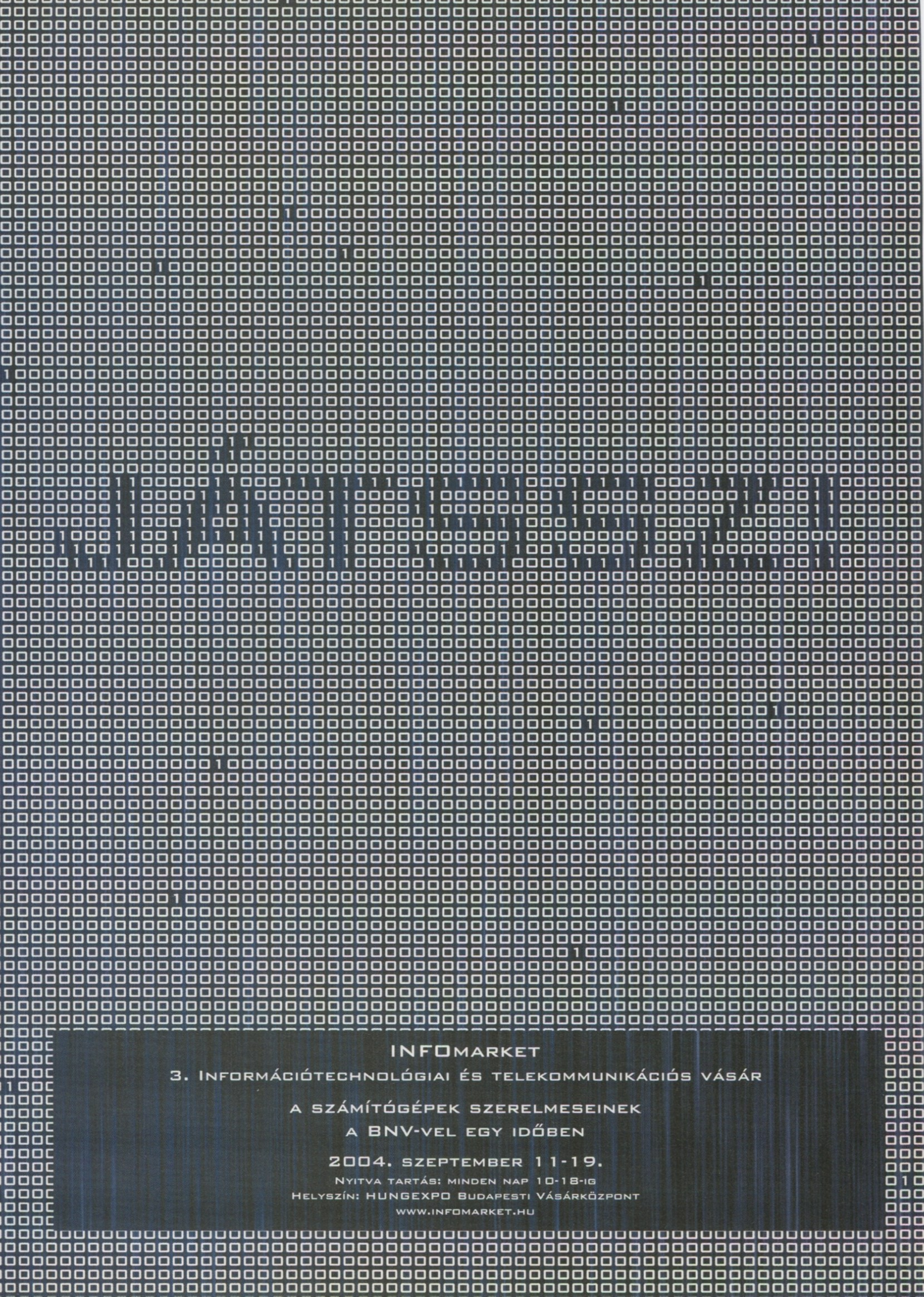
–
- gyenge grafika, rossz irányítás
- vérbeli amatőr munka
- minden szöveget olvasni kell

Freelancer 89%
X - Beyond 79%
X2: The Threat 75%

Minimum gépigény: P3 600 MHz, 256 MB RAM, 16 MB VRAM, 400 MB HDD

A grafikai megvalósítás...

...a dicső amigás időket idézi.


INFOmarket
3. Információtechnológiai és telekommunikációs vásár
A számítógépek szerelmeseinek
A BNV-vel egy időben
2004. szeptember 11-19.
Nyitva tartás: minden nap 10-18-ig
Helyszín: HUNGEXPO Budapesti Vásárközpont
www.infomarket.hu

A műanyag háború végtelen mínusz egyedik csatája

Army Men Sarge's War

fejlesztő tactical development **kiadó** take two **web** www.take2games.com

A Tactical Development fiatal fejlesztőcsapat, a Take Two alsó kategóriás játékokkal foglalkozó divíziójának, a Global Star Software-nek dolgoznak mindenféle létező platformon.

Soha életemben nem találkoztam kötőtű-szimulátorral, ahogy az „Én kicsi pónim" színjátszós hajzuhatagát sem kell digitálisan fésülgetnie a rajongónak. Ugróiskola a képernyőn? Nincs. Miért? Mert mindezek elérhetőek, kézzelfoghatók a legtöbb gyermek számára. Jól működő, bevált játékok, ergo felesleges pluszban, digitális formában is a csemetékre erőltetni őket. A Take Two a sorba remekül illeszkedő műanyag katonák témakörében mégis próbát tett. Nem kellett volna...

Éreztem az égő műanyag orrfacsaró bűzét-

Úgy indult ez a nap is, mint bármelyik Fröccsöntött Falván: a kissé leamortizálódott házak között közömbösen járőröztek az Igazság méregzöld katonái. Egyszer csak szörnyű csetepaté támadt, megnyílt egy portál, és azon keresztül csak úgy özönlött elő a sok-sok homokszínű gazfickó, hogy egy velejéig gonosz vezér irányítása alatt leigázza a világot. Felesleges mondanom ugye, hogy hősünket, Sarge-ot kemény fából faragták, és lesz ehhez a tervhez egy-két szava. Bajtársai olvadozó tetemein nyugvó tekintete lassan összeszűkül, égnek emeli két rettenetes karabélyát és Stallonét megszégyenítő üvöltéssel veti bele magát a küzdelembe. Banális? Mindenki döntse el maga!

> Ólomkatona light: 0% játékélmény!

Időutazás

A meghökkentően jól sikerült bevezető képsorok után a közepesen hangulatos főmenübe jutunk, melynek láttán minden józérzésű játékos azonnal a grafikai opciók után kezd kutatni. A nálam járt tesztverziónál itt ért az első meglepetés: sehol semmi felbontás állítás, esetleg egyéb grafikai finomhangolási lehetőség. Konzolátiratról van szó, 800*600 legyen elég mindenkinek. Sebaj, akkor beállítom a kedvenc billentyűkiosztásomat! No persze... Előre be van drótozva minden funkció, módosítani rajtuk nem lehet. Mivel a műanyag hadviselés terén meglehetősen tapasztalatlan vagyok, első utam a gyakorlóterepre visz, ahol megelégedésemre kiderül, hogy az akciójátékok eddig megszokott irányításához képest semmi extra követelmény sem szükségeltetik a plasztik katonák világában. Az egyetlen eltérés, hogy a gyengécske kamerakezelésnek hála, a találat itt inkább a vakszerencse kegyessége, mintsem tudatos cselekedet eredménye, és ezen a célpont befogásáért felelős külön gomb sem változtat sokat. Oldalazás nincs, hősünk mindig a lenyomott gombnak megfelelő irányba kezd el vágtatni. Ízlések és pofonok: gamepaddel rendelkezők biztos istenítik majd – nekem ez a fajta irányítási rendszer nem klappol.

A pályák kétféle helyszínen játszódnak, a játék katonák valós méretű és az emberek óriásinak ható díszletei között. A helyszínek a végletekig leegyszerűsített tereptárgyakból állnak, rajtuk eltúlzott, nagy és homályos textúrákkal. 2004 közepén ennél többre számít a játékos, főleg, ha DirectX 9-re utaló megjegyzések szerepelnek a játék leírásában. Az átvezető animációk profi munkák, igényes hangminőséggel és meglepően hatásos, kézikamerára hasonlító mozgásokkal á'la Ryan közlegény. A játék beharangozójában hallott elképesztő műanyagszaggató effektusokat (lyukak, leszakadt végtagok) nem igazán lehet észrevenni, ahogy az AI sem tündökölt különösképpen. Rejtőzködő, járőröző, rohamozó ellenfelek helyett jobbára egyhelyben topogó, vagy előre letárolt útvonalon szaladgáló katonák voltak jellemzők a csatákra.

A játék zenei aláfestése megfelelő, bár néha összeveszett az alaplapi hangkeltőmmel. A hanghatásoknál már vegyesebb a kép, a főszereplő hangja kellően mackós, a fegyvereké és a robbanásoké viszont fakó. Multiplayer képességekkel játék nem dicsekedhet, ami meglepő, hiszen a konzolos változatoknál még szerepelt ez a lehetőség.

> **"Az Army Men sikere már tíz éve érthetetlen - most meg főleg az, mivel tíz éve változatlan a színvonala..."**

Összhatásában összecsapott munkát láttam, idegesítő irányítási rendszerrel, idejét múlt grafikával és a beállítási lehetőségek teljes mellőzésével. Érezhette ezt a kiadó is, hiszen budget áron kínálja a portékát – de azt ajánlom ebből az összegből vegyünk inkább az öcsénknek egy csapat igazi játékkatonát, és meg fogunk lepődni mennyivel eredetibb történetet fog kitalálni öt perc alatt a szőnyegen üldögélve...

Beton

grafika	11/25
zene	10/15
játékélmény	12/40
kategórián belül	05/15

40%

összhatás 2/5

+ átvezető animációk
+ lehet benne lőni
+ ... és nagyjából ennyi

– lehetetlen irányítás
– rémes grafika
– agyoncsépelt történet

Army Men 2	57%
Army Men	55%
Army Men RTS	70%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 256MB RAM, 700 MB HDD, 32MB VRAM

...és megint dühbe jövünk!

Guilty Gear XX #Reload

fejlesztő arc system works **kiadó** media kite **web** www.guiltygearx.com

Az Arc System Works szinte kizárólag a Guilty Gear sorozatnak szenteli az idejét, az elmúlt évek során a játéktermi automatáktól kezdve Gameboyon át PC-ig összesen 7 platformon találkozhattunk a széria valamelyik darabjával.

Az egyik szemem sír, a másik nevet. Emberemlékezet óta nem jelent meg PC-re olyan verekedős játék, ami nem a „minősíthetetlen" címkét kapta a One Must Fallokat és Bikini Karate Babeseket kilométerekről elkerülő játékostársadalomtól. Konzolokon legalább hat (!) olyan – két vagy három dimenzióban tündöklő – sorozatot említhetnék, amik 80-90% körüli értékeléseket kapnak a szaksajtóban, ráadásul egy-kétévente megjelenő részeik rendre képesek megújulni. Ebben a helyzetben jelent meg PC-n az egyik, nagy múltra visszatekintő széria legújabb darabja – olyan formában, aminek hatására azt mondhatnánk: inkább meg se jelentették volna...

Íme, az igazi (vas)macskanő!

Csodában bízva

Úgy tűnik, még mindig jelentős réteg gondolja úgy, hogy a 2D-s verekedős alkotások örökké fognak élni, ennek ékes bizonyítéka a négy-öt éve szinte semmi grafikai újdonságot felmutatni nem képes Guilty Gear. A legmegdöbbentőbb, hogy a játék a karakterek és a hátterek aprólékos kidolgozottságának köszönhetően a mai napig gyönyörű – tévéképernyőn. Ezt azzal éri el a játék, hogy a csodásan animált és megrajzolt szereplők mindegyike már ránézésre sokkal érdekesebbnek tűnik, mint a hasonszőrű alkotások karakterei – a manga vonások csak még színesebbé és izgalmasabbá teszik őket. Az újabb részekben a grafika alig módosul, annál nagyobb a változás a játékmenetben, hiszen egyre újabb játékmódok jelennek meg, és a mozgásrepertoár is bővül (napjainkra olyan mértékben, hogy akár le lehetne érettségizni csupán egy szereplő kínálatából). Itt van tehát a legújabb epizód PC-re, akkor most örülünk? Nem határtalanul... Az arcom az első óra játék után arra emlékeztetett, mint amikor valaki citromba harap, mégis mosolyogni próbál...

Az örök probléma

Jó konzolátiratot készíteni nehéz – bár szerencsére láttunk már példát rá. Annál könnyebb emulátort írni, aztán változatlan formában kiadni a régi programot... Pontosan ez történt most is, nézzük tehát, melyek azok a pontok, ahol hangos sóhajjal vesszük tudomásul átverésünket. Talán nem meglepő, hogy a felbontás nem állítható: meg kell elégednünk a 640*480 nyújtotta „örömökkel", ami a mára átlagosnak számító 17-19"-os képernyőn elképesztően csúnyává varázsolja az amúgy művészien kidolgozott környezetet. A másik jelentős problémát az jelenti, ha nem rendelkezünk kontrollerrel. A legjobb, ha irányítónk pontosan ugyanolyan, mint a PS2-es joypad, ugyanis arra lett optimalizálva a játék (aki ilyennel rendelkezik, bátran adjon hozzá 5-10%-ot a végső pontszámhoz). Én akárhogy állítottam a gombokat, sehogyan sem sikerült kényelmesen irányítani billentyűzetről, maximum akkor, ha néhány mozdulatot kizártam, de ennek a játéknak éppen az ezernél is több (!) speciális mozgás a lényege! Az már az igénytelenség netovábbja (bár már ezzel is találkoztunk korábban), hogy a belső menüben is a PS2 kontroller gombjaira hivatkozik a játék (x, háromszög, stb.), nem pedig az általunk korábban megadott billentyűkre.

A legösszetettebb

Nem vicc – hiába a 3D-ben pompázó konkurencia, ennyi játékmódot és különleges mozdulatot egyikük sem tud felmutatni. Helyhiány miatt a teljes felsorolástól eltekintünk, legyen elég annyi, hogy sokáig le fog kötni minket, amíg kedvenceinkkel mindent kipróbálunk, és teljesen kiismerjük mozgásaikat. Utóbbiakra érdemes kitérni néhány szó erejéig: nem elég, hogy előre és hátra egyaránt tudunk támadni földön és levegőben, még a magasságnak is szerepe van (pl. hosszabb karokkal messzebbre el lehet érni). A soha nem látott sebességű csatákban a legutolsó pillanatban is fordítani tudunk, hiszen akár egyetlen kombinációval kivégezhetjük ellenfelünket (persze ez egyáltalán nem könnyű, kontroller nélkül közel lehetetlen). Jól időzítve feldobhatjuk a levegőbe az ellenfelet, ugrás közben is kombózhatunk, a mára alapnak számító visszatámadásokról, blokkolásról és fegyverünkről nem is beszélve. Utóbbinál ne a hagyományos értelemben vett harci eszközre gondoljunk, van, akinek a hosszú haja vagy egy hatalmas vasmacska a fegyvere, mások a testükből kinövő szörnyetegek segítségével küzdenek.

Csodálatos, hosszú hetekre, hónapokra is kiváló szórakozást nyújtó alkotással lenne tehát dolgunk, ha úgy kezelték volna a készítők, ahogy megérdemelné. Nem arról van szó, hogy bele kellett volna tenni minden effektet, amire a legújabb generációs videokártyák képesek, csak arról, hogy jelen formájában sajnos az „igénytelen" szó a legmegfelelőbb rá, pedig sokkal többet érdemelne. Ahogyan azok is többet érdemelnének, akik a PC mellett nem rendelkeznek konzollal. Sajnos azonban abból kiindulva, hogy évek óta kapjuk a sok gyenge átiratot, arra a következtetésre kell jutnunk: senkit nem érdekelnek a sirámaink.

Vega

grafika	15/25
zene	10/15
játékélmény	28/40
kategórián belül	13/15

69%

összhatás 3/5

\+
- végre egy jó verekedős játék PC-n
- rendkívül gyors játékmenet
- rengeteg játékmód

–
- hihetetlenül igénytelen konzolátirat
- jó kontroller nélkül élvezhetetlen
- állíthatatlan felbontás

One Must Fall 86	59%
Mortal Kombat 4	81%
Bikini Karate Babes	18%

Minimum gépigény: P3 600 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 600 MB HDD

Hardwired akták
9. rész

A zsenge fűvel benőtt magaslat tetején keskeny alak moccant, majd enyhén himbálózni kezdett. Ezer sastekintet rebbent feléje, mint egyszerre mozduló madárraj. Riasztó csend lett hirtelen. A daliás harcosok nem morogtak többé tehetetlen dühükben. Íjhúrként feszülő izmokkal, sóváran várták a közeledő zsákmányt, mint kordában tartott, éhező farkasfalka. „Ember követ jön. Árad belőle a büdös félelemszag." – küldte mentális üzenetét Fehérhajú Rinirrah, a geldák délceg hadnagya. Karr szórakozottan végigpillantott szobormerev katonáinak mozdulatlan csatárláncán. Tökéletes izomzatú, sudár termetű harcos volt mind. Csillogó vértjeik alatt fehéren izzó teliholdként világított áttetsző, viaszos bőrük.

Két szívdobbanás. Karr feje enyhén megbillent. Érdeklődő kifejezés ült ki az arcára. Ugrani készülő farkas méregeti így leendő zsákmányát, ha nem tudja eldönteni, hogyan ölje meg. A közeledőt egyelőre eltakarta a domboldal. Karr elméje ösztönösen átsiklott az éteri síkra. A színek hirtelen felerősödtek, érzelmekkel teltek meg. Itt másként látta az időt. Figyelte, ahogy a jövevény életútja, mint áttetsző, piros ködcsík a közelébe ér, megtorpan, majd kettéoszlik. A jobb oldali ágon sziporkázó vércseppekre robban szét. Baloldalon továbbúszik egy gonoszul örvénylő, sötét folt felé, amely a katona pályafutásának végét jelentette, egészen pontosan három tavasz múlva. A halványpiros köd finoman párolgott. Karr szippantott belőle egy keveset. Képek és számok áramlottak tudatába az ellenséges csapatokról. A zsoldos tompa elméje meglepően sok részletet őrzött meg. Könnyedén váltott vissza normál síkra. Az éteri birodalom intenzív színei lassan az emberek világának összehasonlíthatatlanul gyengébb tónusaiba fakultak.

Próbaképpen rákapcsolódott rakoncátlan geldái közös tudatára, és élvezte, ahogy hallása nyomban kiélesedik. Mosolyogva hallgatta a közeledő zsoldos lába alatt összenyomódó fűszálak selymes zizegését. Hirtelen vadállati félelem hasított belé. Egy üregi nyúl koponyájából érkezett, melyet gyanútlan eszegetés közben zavart meg az ellenséges katona. Az oktalan állat azonnal visszabújt rejtekhelyére. Piciny öntudata gyenge pulzálást követően elnémult.

Követi zászló nyúzott teteje bukkant fel a magasban, majd ahogy hordozója lefelé baktatott a domboldalon, pár lélegzetvétel múlva fel lehetett ismerni a rápingált címert is. Pirosra mázolt vásznon támadóállásba merevedett, sárga skorpió virított. A Vadászlégió jele. Felette a Birodalmi Tartományok uralmi szimbóluma, a fehér korona lebegett.

Az egyik tagbaszakadt gelda türelmetlenül felhorkant, ahogy apró egyenetlenségeket fedezett fel a közeledő ember durva mozgásában. "Tántorgó szamár baktat felénk! Ha mindegyik ilyen mocsárlázban szédelgő herélt lesz, kivel fogunk harcolni? A nagyanyámmal?" Féktelen röhögésorkán rázta meg az ezredet. A lefelé lépkedő zsoldost szinte mellbevágta a feléje áradó gúnyözön, melyet több száz torokból előtörő, csúfondáros szamárbőgés követett. Szerencsétlen fickó láthatóan összerándult egy pillanatra. Felmerült benne, hogy sarkon fordul, és szégyenszemre megfutamodik, de valahogy erőt vett magán és szédülten imbolyogva folytatta útját Karr termetes alakja felé.

Ahogy közelebb ért, kivehetővé vált himlőhelyes arca. Vastag bajusza ijedten billegett. Tágra nyílt, szürke szemei riadtan cikáztak ide-oda. Fején ütött-kopott fémsisak lötyögött, elferdült orrvédővel, mely ugyanabba az irányba hajlott, mint az alatta kanyarodó, eltörött orrnyereg, fényes bizonyítékát adva egy nemrég betalált buzogánycsapásnak. Nyurga alakján idomtalan bőrpáncél lötyögött, amit négyszögletű fémlemezekkel szegecseltek tele a kardvágások elhárításának halvány reményében. Szúrás ellen persze nem sokat használt az efféle védelem, hiszen a nemesebb acélból kovácsolt kardhegy simán áthatolt a fémlemezek között, átszúrta a rétegelt bőrvértet, és rendszerint iszonyú fájdalmat okozva, valamelyik csont velejében állapodott meg. Repedezett szélű vállvért és agyonkarcolt vas alkarvédő egészítette ki a felső részt. Széles bőrövében hosszú vadásztőr fityegett. Jobb kezére igazítva, kopott bőrtokban pedig elsődleges fegyvere, egy gondosan beolajozott pengéjű rövidkard lapult. Vászonnadrágja felett feketére koszolódott bőrpáncélt viselt. Sipcsontjait fém lábszárvédő takarta, mely mögé gyapjúcsomókat tömött, így próbálta megóvni őket az öv alá küldött buzogánycsapásoktól. Lábán bőrcsizma nyikorgott. Mellkasa elé durván megvasalt, skorpiócimeres fapajzsot emelt. A jobbjában tartott lándzsa hegyén birodalmi zászló kókadozott. Felszerelésének rejtett zugaiban mérgezett dobótőrök lapultak, csakhogy ebben a csatában semmire nem ment vele. A vad geldák kacagva rázták le magukról a veszedelmes harci mérgeket. Karr, a Rettenetes húsán se nagyon találtak fogást a halálos pengemázak, inkább csak feldühítették őt, mint csődört az éhes böglyök. Ám erről a néhány csatát megélt, fiatal zsoldosnak fogalma sem volt.

> **"www.hardwired.hu a szőrmadarak, és a legfrissebb játékhírek birodalma."**

Karr megmustrálta a rögtönzött lobogót és magában elvigyorodott. „Kényes lehet ez a nagyméltóságú főmágus úr, ha cifra hímzésű zászlóselymeit nem bízza küldötteire. A hitvány rongyokból összefércelt vászon a koldusok névjegye..."

folytatása következik...

DDR II
KINGMAX
Maximális teljesítmény!
Hard-core
TinyBGA DRAM Module
Super RAM Series

Belváros
VII. Bp., Dohány u. 36.
Tel: 322-46-58
e-mail: aqua@aqua.hu
H-P: 9-20, Szo: 10-14
Asia Center
XV. Szentmihályi út 167.
Tel/Fax: 688-90-24
e-mail: asia@aqua.hu
H-Szo: 9-19, Vas:10-18
AQUA computer
Bruttó árak!
Tintasugaras nyomtató
Lexmark Z602 -2.600 Ft
Mercury Deluxe - 20.750 Ft
3.1Mpixel, LCD
4x digitális zoom
2,2GB Microdrive - 44.000 Ft
Sony, Canon, Mercury
digitális fényképezők és
memória kártyák óriási valaszékban
www.aqua.hu

DoorSystem®
SZEKCIONÁLT GARÁZSAJTÓK
- 10 év garancia
- Állandó raktárkészlet
- Ingyenes helyszíni felmérés
- Profi szerelőcsapat
- Szervízháttér
- Távirányítású működtetés
- Gyönyörű felületkiképzés
- Kiváló árértékarány
- Akciós ár
- 45 mm vastag, kívül-belül acéllemez, purhabos hőszigetelés
- Panelek közti dupla gumitömítés, 0,40 k hőszigetelési érték
- Professzionális európai vasalat csapágyazott görgőkkel, torziós rugóval
Rendeljen most!
Importor: Door-System Kft
1041 Budapest, Görgey A. út 76.
Tel.: 399-0740 Fax.: 399-0741 Mobil: 30/399-0740
www.door-system.hu

Telekommunikációs kis és nagykereskedés
1145 Budapest Róna u. 155.
Tel.:06-1-363-1696
06-70-520-5110
netgsmcafe@axelero.hu
NET-GSM CAFE
1132 Budapest Visegrádi u. 76.
Tel.:06-1-801-2021
Fax.:06-1-801-2022
info@phonezone.hu
ONLINE HÁZHOZ
www.phonezone.hu

Konfigurációk 3 év garanciával
ingyenes összeszerelés, teszt
Tesztgyőztes gépek !
Számítógépek munkahelyre, otthonra, csúcsgépek játékra
Különleges konfigurációk
videoszerkesztéshez, grafikára
szerver gépek
Vírusirtás, szerviz (kiszállással is)
Rendszerek tervezése, építése, karbantartása; cégek, intézmények kiszolgálása
GIGABYTE TECHNOLOGY
Csúcsminőség, 3 év garancia !!!
Üzletünk kiemelt márkabolt, legjobb árak, választék (hálózati eszközök is !), akciók
ADSL router: BR401 8.400, Wireless B46B 13.200
ATI Radeon 9600Pro 27.200, OEM P4 alaplap 8.960
ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69. T: 413-0450
Nyitva: H-P: 10-19, Szo: 10-14
www.aliencomputers.hu
Sulinet expressz
JÚLIUS 1-TŐL MINDENKI VÁSÁROLHAT SULINETBEN
Tetszőleges konfigurációk sulinetes alkatrészekkel
1*60.000 ? 2*60.000 ? Segítünk a legjobb megoldás kiválasztásában
Színes másolás, nyomtatás A3-ig
bruttó 185 Ft (A4), 100 oldaltól 145 Ft
Sirius Plus (irodai, otthoni alap) **49.960**
(AMD 1.8, 256 MB, 40 GB, CD, VGA + hang + LAN)
Sirius 2 + (erős irodai, alap játék) **74.800**
(XP 2200+, 256 M, 80 GB, DVD, ATI 9200,5.1 hang)
SIRIUS 3 (felső-közép játékgép) **99.960**
(Gigabyte 7N400L , XP 2500+, 256 DDR, 80 GB HD, DVD, Radeon 9600 Pro, 5.1 hang, Deer ház 300W)
SIRIUS 3 MAX (erős játék AMD) **166.960**
(NF3 lap,Athlon64 2800+ 2*256/400 Brand, 120 HD, LG COMBO, ATI 9800Pro, 5.1 hang, 400W PFC táp)
SIRIUS 3 Ultra (csúcs játék AMD) **309.960**
(Gigabyte K8NPro,Athlon64 3200+, 2*512/400 Kingmax 160 GB (8 MB), 8x DVD±RW, X800Pro 256 M DDR3 Audigy2ZS, Chieftec torony 360W, Logitech Cordl. Opt.)
ALPHA C Ultra (csúcs játék Intel) **306.800**
(ld. Sirius 3 Ultra, de Gigabyte IK1100, P4 3.2 Prescott)
Természetesen bármilyen konfigurációt megépítünk !
Nettó árak. A változtatás jogát fenntartjuk, de nem élunk vissza vele :)
Néhány akció: (júli.20-i árak, aktuálisak a WEB-en)
Radeon X800Pro 85.960 9800Pro 42.600
BenQ 17" TFT 450:1, 16 ms, 3 év g. 79.960
Asus A7V8X-X 10.640 A7N8X Deluxe 18.600
LG CD-író 4.960, Logitech WEBcam 6.960
Samsung HD (3év) 120/8M 19.420, 160 20.640
NEC 2510(2 layer) 15.960 LG 4082B 14.360
Tuning memóriák, hűtők Csúcs tápok, házak
Nem találta az árlistán? Kérjen ajánlatot

Új és használt számítógépek, alkatrészek eladása, vétele, beszámítása, javítása.
NEXION SZÁMÍTÁSTECHNIKA
www.nexion.hu
- ingyenes internet-használat szaküzletünkben nyitástól zárásig
- ingyenes szaktanácsadás
- ingyenes a nálunk vásárolt termékek beszerelése
- személyre szabott konfigurációk kialakítása 2 napon belül
Nyitvatartás:
H-P: 10-19
Szo: 10-14
XIV. ker. Erzsébet királyné útja 49.
Telefon: 252-17-64 Telefon/Fax: 422-02-57 zuglo@nexion.hu

ati®
ATI - OKTATÓ Kft.
AUTÓS-MOTOROS ISKOLA
Tanfolyamok délelőtt, délután, hétvégén kamatmentes részletfizetési lehetőség
1035 Bp., Szentendrei út 34.
Tel./fax:368-6299 * Tel.: 430-0909, 250-0976
E-mail: ati@ati.hu * www.ati.hu

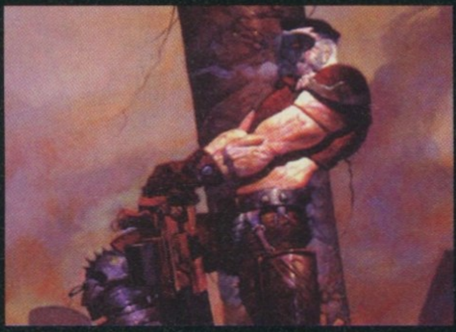
CSIGAVÉR Autós-Motoros ISKOLA
LEGNAGYOBB ISKOLA, LEGJOBB ÁR!
www.csigajogsi.hu ■ info@csigajogsi.hu
Tel.: 215-42-71; 203-19-99

Érvényes: 2004.09.06-30.
Second Hand AKCIÓ!
Bruttó
Pentium III 733 MHz, 128 RAM 10 GB, FDD, CD 41.250
20" EIZO T67S, trinitronos monitor 21.250
Lexmark OPTRA E lézernyomtató 14.875
Carbon Márkabolt
Budapest, II. ker. Lövőház u. 33.
Tel: 1/336-0944, Fax: 1/212-5278
Mobil: 20/449 65 15
Second Hand Store COMPUTER
www.farbax.hu

Most, hogy a Doom 3 végre-valahára megjelent, a NosztalGurut is a hármas szám bűvöletében állítottam össze. Az alábbiakban híres folytatások folytatásait válogattam csokorba, amelyek egy dologban mindenképpen közösek: akárcsak a Doom 3, ők sem hoztak szégyent elődeikre.

Ezzel játszottunk...

...5 éve: Quake 3: Arena



Quake 3: Arena

Kezdetnek dicsérjünk fennhangon mindjárt egy másik id-klasszikust, a Quake-sorozat (eddig) utolsó darabját. Bizony, pár hónap múlva már ötéves lesz a még ma is népszerű játék. A széria harmadik része szakított a korábbi hagyományokkal, és nem folytatta a Quake és a Quake II sötét cyber-fantasy történeteit. Ehelyett egyszerűen mellőzte az egyszemélyes üzemmódot (illetve a botok elleni opció helyettesítette az önálló sztorival és pályákkal bíró lövöldözést), és a többjátékos csatákra építkezett. A különböző játékmódok és skinek, a jól kiegyensúlyozott fegyverek, a rengeteg pálya és szerkesztési lehetőség hamar meghozta a sikert a Quake 3-nak is. A játék motorját azóta rengeteg más játékkészítő licencelte, s ez minden bizonnyal szépen hozott a konyhára Carmackéknak.

...10 éve: Wing Commander 3: Heart of the Tiger

Az űrszimulátorok egyik leghíresebb sorozatának rajongói túlnyomó többségben a harmadik részt szavazták meg a legjobb Wing Commander-játéknak. Ez egyrészt a második és a harmadik rész közötti ugrásszerű technikai fejlődésnek volt köszönhető: a Wing Commander 3 már SVGA grafikát használt, a bitmapes vektorgrafikát pedig felváltották a textúrákkal ellátott poligonok. A hangulatos, élőszereplős átvezető animációkkal elmesélt történet is telitalálatnak bizonyult. Ebben a folytatásban az agresszív kilrathik legyőzése volt a cél a saját anyabolygójukon, és az űrhadjáratban Mark Hamill (akit a Star Wars-filmekből Luke Skywalkerként ismerhettünk meg) is részt vett, ő játszotta ugyanis a főhőst, Christopher Blair parancsnokot.

...15 éve: Leisure Suit Larry 3: Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals!

A műszálas öltönyben a világ nőit hajkurászó kopaszodó macsó, Larry már 15 évvel ezelőtt is ismert volt – a Sierra 1989-ben már a harmadik részt dobta piacra a szériából. Bár a hosszú nevű program a korábbi Larrykhez képest nem sok újdonságot hozott a játékmenetbe, rengeteg emlékezetes poénnal szolgált. A játék természetesen úgy kezdődött, hogy Larryt az előző rész végén megszerzett nője kidobta (és összeállt egy leszbikus szerelőnővel...), így emberünknek megint hajszát kellett indítania az igaz szerelem után. Amikor aztán végre megtalálta a címben szereplő Patti nevű hölgy személyében, Larry egy félreértésnek köszönhetően elhagyta a nőt, majd elment a dzsungelbe remetének. A játékban – és ebben különbözött elődeitől – innentől kezdve Pattit kellett irányítani, hogy megtalálja Larryt.

(Letöltés: http://retrogames.intranet.hu/)

...20 éve: Zork 3: The Dungeon Master

A Zork 3 valóban 1984-ben jelent meg PC-re, de igazából ennél még régebbi játék. Ősét, az első Zorkot (The Great Underground Empire) három fiatalember fejlesztette a maguk szórakoztatására a MIT egyetemen – és először MUDDLE nyelven, amit csak néhány PDP-10-esen tudtak működésbe hozni. Aztán, mivel a játék nagy siker lett (értsd: az egyetem hálózatára bepofátlankodó maroknyi embernek tetszett), a készítők igyekeztek átjuttatni termékü-

LeChuck, Monkey Island-főgonosz

ket a házikonzolokra, s ez a '70-es évek végén sikerült is nekik. Innentől aztán párnázott útja volt a Zorknak az Atariig, a Commodore-gépekig és a PC-ig. Hogy milyen játék is ez a Zork? Nos, a mára már értelemszerűen kihalt, pusztán begépelt szövegekkel irányított, kép nélküli kalandjátékok egyik első képviselője. Igazi játéktörténeti mérföldkő.

(Letöltés: http://www.lemon64.com/)

Mission Impossible

E havi lehetetlen küldetésünk kapcsolódjon a Curse of the Monkey Islandhoz, ami ugyebár a Monkey Island-széria harmadik része. A point-'n'click kalandjátékok egyik csúcspontjaként számon tartott folytatásban nemigen lehetett elakadni, egy kivétellel – mert a fogadóban ki a bánat gondolna arra, hogy az ajtó egyik felére egy kivágott arcú portrét ragasszon az üvegablakra, és a másik oldalról benézzen az ablakon, hátha így a fogadós azt hiszi, hogy valamelyik ősi rokona vagyunk...!?

Stöki

Ajándékkönyv minden hónapban a Computer Panorámához.

TÉNYEK

TITKOK

TIPPEK

Computer Panoráma. Önnek szerkesztve.

Computer PANORÁMA

www.computerpanorama.hu

A sorozat eddig megjelent kötetei: Windows XP • Otthoni hálózat • 100%-os PC védelem • Digitális fotózás • Írjunk CD-t, DVD-t! • Fotótuning • PC-tuningolás I. • PC-tuningolás II. • Notebook, PDA • Zene a PC-n

Ebben a hónapban kicsit visszatértünk az UT 2004-hez, olvashattok egy régi Quake 1-mod új verziójáról, a Jailbreak 2004-ről, és két jól sikerült Counter-Strike klónról: az Atlantisról és a Domain 2049-ről.

Atlantis: Fight for Earth

Ebben a modban az emberek és az újjáéledő ősi nép, az atlantisziak háborújába csöppenünk. A harc tétje nem kevesebb, mint a Föld feletti teljes uralom. A modot erős Halo-hangulat lengi körül, a Bungie remekműve nagy hatással lehetett a fejlesztőkre.

Négy nagyobb pályát kínál a játék, mindegyik jól felépített, szépen kidolgozott és feladatközpontú – viszont több saját készítésű modellt szívesen láttunk volna. A két oldal fegyverei szépen elkülönülnek egymástól, az emberek egy távcsöves és egy egyszerű gépfegyvert, két pisztolyt, robbanó- és füstgránátot valamint kést használhatnak. Az atlantisziak felszerelése jóval különlegesebb, elsődleges lőfegyverük a távcsöves lézerfegyver és a trident, ami a sima mellett erősebb tüzelési móddal is rendelkezik (rendkívül hatásos, akár egy találat is halálos lehet). A két másodlagos fegyver a pulse gun és a shock gun, előbbi képes egyszerre három lövedéket kilőni, utóbbi pedig utántölthető. Gránátot is használhatnak, további erősségük a szívdobbanásokat érzékelő berendezés. Mindkét oldalon három páncélzat közül választhatunk, amelyik több sebzést fog fel, természetesen jobban is terheli emberünket. Az erőnlétünket modellező rendszert is beépítették a programba, a gyors futástól vagy az ugrálástól hamar kifulladunk. A játék nem csak multiplayerben, de kicsit talán meglepő módon botok ellen is élvezetes.

A saját készítésű fegyver- és karaktermodellek szépen néznek ki, különösen az atlantisziak felszerelése figyelemreméltó, ezekhez változatos és látványos effekteket is készítettek. A pályák tereptárgyai terén sajnos már nem ilyen jó a helyzet, a legtöbb túlságosan elnagyolt. A hangok körül is akadnak hiányosságok, zene például nincs, és új hangokat csak a fegyverek kaptak.

Az Atlantist érdemes kipróbálni, már az első letölthető verziója is élvezetes játékot biztosít, és ami ritka, hogy programhibákkal se nagyon találkoztam benne. Azért van még hová fejlődni, néhány plusz pálya, játékmód, és fegyver is elkelne (esetleg bevezethetnék a járműveket), de jó úton haladnak a készítők.

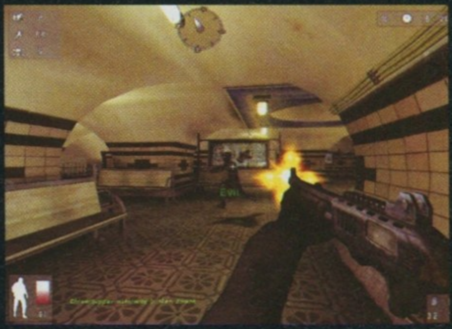
Értékelés: 87%

HB

Domain 2049 2.0

A Domain a közeljövőben játszódó mod, melyet az alkotók szerint olyan művek inspiráltak, mint a Szárnyas fejvadász vagy az 1984. Ebből tulajdonképpen annyit lehet észrevenni, hogy az elnyomó rendszer (esetünkben az USE névre hallgat), és a lázadók harcaiban vehetünk részt.

A mod egyelőre nem tartalmaz egyjátékos küldetéssorozatot, de a készítők tervbe vették ennek megalkotását is. Van ugyan gyakorló mód, ha egyedül szeretnénk játszani; a botok AI-jába kicsit belepiszkáltak, de nem kell tőlük sokat várni. Nyolc feladatközpontú pályán játszhatunk, mind jó minőségű, rengeteg saját objektum és textúra varázsolja őket egyedivé. Karakterünket testre szabhatjuk, két-három modell közül választhatunk, némelyiknek több változata is van. Kasztot is választhatunk, de ennek egyelőre semmilyen hatása sincs, csak a következő verziókban kap majd értelmet. Kilenc elsődleges fegyver van – gépfegyverek, mesterlövészpuskák, shotgunok – de az egyes csoportokba tartozó eszközök sajnos nem sokban különböznek egymástól. A másodlagos fegyverként bevethető három pisztolynál is hasonló a helyzet, viszont a közelharcban használható baseballütő igen hangulatos. Mindkét oldal használhatja az összes fegyvert – ez nem a legjobb döntés volt, így ugyanis a két oldal csupán kinézetében különbözik, tulajdonképpen mindegy, kit választunk. Bár a Domain tartalmaz egyszerű stamina-rendszert, szinte lehetetlen kifáradni, mert erőnlétünk túl gyorsan töltődik újra.



Hiába futsz, hiába menekülsz...

A grafika nem rossz, a tereptárgyak és a karaktermodellek szépek, de a fegyverek nagy részének kidolgozása kívánnivalókat hagy maga után – pedig ezekre kellett volna leginkább odafigyelni. A pályákon saját zenéket hallhatunk, amelyek jól illenek a játék hangulatához. A fegyverek hangjait a modderek saját maguk vették fel a lőtéren, ez annak ellenére is dicséretes, hogy a játék egyik fegyvere sem létezik a valóságban.

A Domain 2049 érdekes hangulatú, és szép UT 2004 modifikáció, a hangokra is odafigyeltek, de játékmenetében semmi újat nem kínál, sőt, néhány tekintetben jóval gyengébb a konkurenciánál – remélhetőleg a következő verziókban erre is odafigyelnek majd.

Értékelés: 78%

HB

Jailbreak 2004

A Quake 1-ig visszavezethető Jailbreak az egyik legkedveltebb mód volt az eredeti UT-ben, most is játsszák egyes szervereken. Sajnos a 2003-as verzió nem készült el, megvárták, míg megjelenik

az UT 2004. Akik játszottak a '99-es verzióval, azoknak a szabályok ismerősek lesznek: két csapat küzd egymás ellen, a fő cél az, hogy az ellenfeleket börtönbe zárjuk. Ennek módja igen egyszerű: meg kell őket ölnünk. Amíg valaki a zárkában van, nem tud semmit tenni, csak nézni egy kis monitoron, hogy éppen mi zajlik a csatamezőn. De hogyan tudunk kiszabadulni? A válasz ezúttal is egyszerű. Fel kell kérni társainkat, hogy jöjjenek a börtönhöz, ahol a lakat alakú ikon megérintésével eltüntetik rácsainkat. Egy menetnek akkor van vége, ha az egyik csapat összes tagját sikerül „lesittelnünk", ekkor vidám kis videó keretében megnézhetjük, miként is fest az igazi életfogytiglan (a rabok a pályától függően elégnek vagy megfulladnak).
A pályákon való tájékozódást nagyban megkönnyíti a kis térkép (F1), ami jelzi, hogy társaink éppen merre mozognak. A mod 13 egyedi pályát tartalmaz, mindegyik meglehetősen nagy, általában 12 játékos számára készültek, de már nyolcan játszva is felejthetetlen élményt nyújt (különösen mozgalmas a játék, ha instagib módban lövöldözünk). A Jailbreak nem véletlenül az egyik legismertebb mod, és az UT2004-es verzió is jól sikerült. Mindenkinek csak ajánlani tudjuk!

Értékelés: 95%

Scum 01

Killing Spree Hírek :

Utcai összecsapások, bandaháborúk világába kalauzol a Gang-Life nevű Call of Duty mod. Egyelőre csak néhány fegyver készült el, de akit érdekel a téma, és szeretne segíteni a fejlesztőknek, jelentkezzen a mod weboldalán, ahol szinte minden posztra várnak önkénteseket.
www.gang-life.com

Nemrég kezdődött a Vietnam: Operation Phoenix fejlesztése, már több fegyvermodell is elkészült. A bemutatott pályán kidolgozott amerikai bázis látható, a dzsungel megjelenítése valószínűleg még nagyobb feladat lesz. Weboldal egyelőre nincs.

Letölthető a Battlefield 1918 1.45-ös verziója, új járművekkel és fegyverekkel. Már tervezik a következő verziót, amely sokkal nagyobb lélegzetű lesz. A készítők boldogan újságolták, hogy modjuk iránt egyre nagyobb az érdeklődés, közel 6000 ember keresi fel weboldalukat nap mint nap.
www.battlefield1918.de

Új képek jelentek meg a Russian Assault nevet viselő Battlefield Vietnam modból. A témaválasztás mellett a járműfelhozatal is meglehetősen érdekes, a képeken feltűnik egy hatalmas légpárnás hajó, és egy szintén méretes Kirov osztályú cirkáló is...
64.185.104.249/russianassault

A Halót feldolgozó Homefront fejlesztői még mindig a Battlefield Vietnamra való áttérésen munkálkodnak. A modellek nagyon szépen néznek ki, de más téren is gondos munkát végeztek, pl. a Pelican csapatszállító irányítása lebegés közben helikopteréhez hasonlít, de ha gyorsítasz, már repülőként viselkedik. Számtalan új kép jelent meg, érdemes meglátogatni a weboldalát.
www.planetbattlefield.com/homefront

Nemrég kezdődött el a Dragon Ball Z: Heroes of Our Destiny UT 2004 mod fejlesztése. Rune-szerű akciójátékról van szó, amely a rajzfilmek történetének egy részét dolgozza fel. A fejlesztők elég nagy fába vágták fejszéjüket, a megjelenés még távoli, de a srácok hamarosan demóval jelentkeznek.
http://www.dbzhood.eu.tt

Megjelent a Dark Territory UT 2004 mod első bétaverziója. Különlegessége, hogy stratégiai elemekkel dobja fel az FPS játékmenetet. Középkori környezetben kell az ellenség várait ostromolnunk, és a sajátjainkat megvédeni, ha nyerni szeretnénk.
www.planetunreal.com/darkterritory

A Crytek végre kiadta a Far Cry fejlesztői készletét, amely nélkülözhetetlen a modkészítők számára; így már elkezdődhet az érdemi munka, hogy hamarosan megjelenhessenek a jobbnál jobb Far Cry modok. Ezzel egy időben elindult egy új portál, melyet a Crytek üzemeltet, és modkészítők és játékosok számára egyaránt érdekes lehet.
www.crymod.com

A Half-Life: Earthbound weboldala új képekkel és információkkal bővült. A mod egy régi Nintendo RPG feldolgozása, érdekes rajzfilmszerű grafikával. Az első multiplayer változatot később egyjátékos rész fogja követni.
www.hlebound.com

Tim Cain

a pechés kalandmester

"A számítógépes RPG-játékok műfaja legalább egy évtizeddel van elmaradva a hagyományos, papíralapú szerepjátékok piacától. Elég csak a játékok környezetét szemügyre venni: számítógépen még mindig alig merünk elszakadni a fantasy stílustól, pedig mennyi lehetőségünk lenne még! Sci-fi, cyberpunk, őskor, horror, western, történelemhű középkor, alternatív jelen... Szeretem a fantasyt, de a játékaimban szívesebben kísérletezem inkább ezekkel a környezetekkel – ha már más nem teszi..."

Tim Cain

Harmincadik részéhez érkezett a világ leghíresebb játékfejlesztőit bemutató sorozatunk. Ezúttal a szerepjátékosok egyik bálványával ismerkedhettek meg: ő az, aki a rajongói szerint a világon egyedül képes igazi szerepjáték-élményt varázsolni a számítógépre...

Tim Cain 1966. augusztus 25-én született Virginiában. Középiskolás korában került kapcsolatba a számítástechnikával – első saját gépe egy Atari 800-as volt, amin az Ultima azonnal a rabjává tette. Az igazi szerepjátékokkal 15 éves korában került kapcsolatba: anyja kollégái fogadták be egy D&D partiba, ahol sikeresen ott ragadt, mintegy 23 év erejéig. Mrs. Cain egyébként a haditengerészetnél a katonai ügyészségen dolgozott (ahol a híres JAG tévésorozat játszódik), érdekes elképzelni a tinédzser Timet, ahogy tízhúsz évvel idősebb kőkemény katonákkal és ügyvédekkel játszik önfeledten... Programozói tudásának hála 16 évesen már nyakig volt a játékfejlesztésben: a Cybron Software nevű cégnél dolgozó programozó ismerőseinek segített a Grand Slam Bridge című játék készítésekor (a programot egyébként az Electronic Arts adta ki '83-ban, és Timet valahogy kifelejtették a credits listából...). Szülei nyomására a további játékírás helyett az egyetemet választotta: programozást tanult a University of Virginián, majd Kaliforniába költözött, és a University of Californián rádobott még egy diplomát az előzőre. (A második egyetemét egyébként Irvine városában végezte, ami igazi játékfejlesztő-paradicsom, itt dolgozik (dolgozott) a Blizzard, a Westwood, az Interplay, és itt van a Gamespy főhadiszállása is.)

Radioaktív csapadék

Két diplomával a zsebében Tim valószínűleg a játékipar legmagasabban képzett programozójaként állt be '92-ben az Interplay kötelékébe (az indok, ami visszacsábította a játékfejlesztéshez, a Civilization volt, aminek ugyanúgy a rajongója lett, mint tíz évvel azelőtt az Ultimának). Első projektje a Bard's Tale Construction Kit volt, amivel nagyon megszenvedett: a cégvezetés szerint elég lett volna a régi Bard's Tale játékok szerkesztőprogramját kicsit leporolni, foltozgatni, felhasználóbarátabbá tenni, és máris kiadható lett volna. Tim azonban instabilnak és kuszának találta a kódot, ezért inkább a nulláról kezdve újraírta az egészet... A sikeres bemutatkozás után egy sor kisebb-nagyobb feladat következett: két év alatt megírta a GNW programmodul-gyűjteményt, amit évekig használt az összes Interplay játék, bedolgozott a Stonekeepbe, a Rags to Riches című üzleti szimulátorba, a Star Trek 25th Anniversarybe, és a Lord of the Ringsbe.

'94-ben rámosolygott a szerencse Timre. Végre saját projektet kapott, méghozzá nem is akármilyet: szerepjátékot, amit mindig is szeretett volna! Az RPG-piacon igazi nagyágyúnak számító Interplay óvatosan kísérletezni kezdett a hagyományos fantasytől kicsit elütő szerepjátékok stílusában, ezért megvette a Steve Jackson híres, univerzális RPG-játékrendszerét, a GURPS-ot. Tim a játékhoz a Mad Max 2, az Elveszett gyermekek városa és a Hozsánna néked Leibowitz stílusában egy nukleáris háború utáni, mutánsoktól hemzsegő világban játszódó, sötét hangulatú kalandot álmodott meg, ahol az emberiség maradéka a civilizáció romjain próbál meg életben maradni. Hősünk hónapokig egyedül dolgozott a Fallout címet kapott játékon, majd miután nagyjából megvolt az engine és a sztori, kapott két grafikust: Jason Andersont és Leonard Boyarskyt, akikkel hamarosan jó barátságba került, igazi csapattá kovácsolódtak. Az Interplayen belül hamarosan úgy kezdték el őket emlegetni: a nagy hármas, a „troika". A Fallout nagyon furcsa projekt volt: az Interplay-vezetés nem szerette, ezért nagyon kevés erőforrást és figyelmet fordított rá – a nagyfőnök Brian Fargo viszont saját gyermekének tekintette (lévén egyik első szerkjátéka, a Wasteland utódját látta benne), ezért nem hagyta a fejlesztést leállítani. Egy év munka után a Steve Jackson Games visszavonta a GURPS-licencet, mondván a játék túlságosan erőszakos, sötét hangulatú, és a felnőtt játékosok szűk rétegéhez szól, ők pedig nem így akarnak számítógépen bemutatkozni (nem volt nyerő döntés: azóta sem készített senki GURPS-játékot...). Tim átalakította a játékrendszert, éppen annyira, hogy ne lehessen beperelni őket: így lett a GURPS rendszerből SPECIAL (a karakterek hét alaptulajdonságából – Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility, Luck; azaz erő, észlelés, kitartás, karizma, intelligencia, gyorsaság, szerencse – rövidítve). Háromévnyi háromfős munka után az Interplaynek hirtelen sürgős lett a játék kiadása ('94-ben még jól állt a cég anyagilag ahhoz, hogy kísérletezgessen, de '97-re a csőd szélére került, és minden fillérre szüksége volt). A fejlesztőcsapatot hirtelen 30 főre duzzasztották fel, és pár hónap nagyon durva tempójú hajtás után Tim minden ellenkezése ellenére kiadták a játékot. A Fallout – bár példátlanul sok programhiba maradt benne – hatalmas sikert aratott és azonnal kultuszjátékká vált (a PC Gamer szerkesztői minden idők 10 legjobb játéka közé választották) a nagyszerű játékrendszer, a rengeteg humoros rejtett célzás, és főként az eredeti hangulat és történet miatt. Az Interplay keselyűként csapott le a sikeres játékra, és azonnal folytatást követelt.

Tim egyre kisebb lelkesedéssel vett részt a projektben, mivel az Interplay mindent alárendelt a minél hamarabbi megjelenésnek: a játékra mindössze 10 hónap fejlesztési időt adott. Hősünk tűrt, megírta a folytatás sztoriját, majd '98 április elsején a nagy triumvirátus testületileg kilépett a cégtől, és megalapították saját csapatukat, a Troika Gamest (a Fallout 2 egyébként elkészült időre, jó volt, de gyakorlatilag semmi újdonságot nem tartalmazott, és még jobban hemzsegett a programhibáktól, mint az első rész).

A troika

Az alapítás dátuma ellenére a Troika nem bizonyult áprilisi tréfának. Tim mindenképpen meg szerette volna vásárolni a Fallout licencet, de az Interplay nem volt hajlandó tárgyalni erről (hogy aztán öt év alatt egy szál, felemás sikerű játékot készítsenek vele, aztán eladják... nem, nem Timnek, hanem a Bethesdának). A csapat eközben újabb, tradicionálisnak éppen nem nevezhető RPG készítésébe fogott bele: az Arcanum a hagyományos szerepjátékok között is unikumnak számító steampunk stílust követte. A játék világában a viktoriánus kori Anglia, az ipari forradalom technikai fejlettsége, mágia, és klasszikus fantasy elemek keveredtek, egészen egyedi atmoszférát varázsolva a monitorra. Mindehhez vadonatúj, saját szerepjátékrendszer, grafikus engine, és új kiadó is dukált. A Sierra mozdult rá először a témára – de az Interplay után velük sem volt szerencséje Timnek... A játék három év fejlesztés után elkészült, és igazán remek lett: A Falloutot idéző nemlineáris történet, a szabad karakterfejlesztés, és az egyedi játékvilág páratlan játékélményt biztosított – a kiadó azonban túlságosan is biztosra akart menni a megjelenéssel. A program 2001 nyarának elejére készült el, de a Sierra félt a nyári uborkaszezonban kiadni (pedig ebben az „uborkaszezonban" olyan, milliós eladású játékok jelentek meg, mint a Max Payne vagy az Operation Flashpoint...), és a premiert eltolta egészen augusztus végéig. A játékmagazinok már júniusban lehozták a tesztjeiket, a játékosok pedig hiába keresték a boltokban az Arcanumot, ráadásul feltűnt a neten a kalózverzió is, ez pedig a három hónapos halasztgatással együtt megpecsételte a játék sorsát.

A balszerencsés körülmények ellenére a rajongók kitartottak Tim mellett (az Arcanumnak a Fallouthoz hasonlóan a mai napig hihetetlenül lelkes rajongótábora van), de a kiadók is egyre-másra keresték meg a legvadabb tervekkel. 2001 őszén, néhány hét leforgása alatt Tim három olyan ajánlatot kapott, amelyekhez hasonlóról átlagos játékfejlesztő csak álmodhat. Először az Interplay (!) bukkant fel, mondván, felejtsük el a múltat kedves Tim, készíts nekünk Gyűrűk ura alapú RPG-t. Troikáék el is kezdtek engine-t írni a játékhoz, de hamarosan bebizonyosodott, hogy az Interplay számukra csak pechet jelenthet: Brian Fargo ugyanis a cég anyagi helyzetét könnyítendő, eladta a Gyűrűk ura licencet. Ekkor jött az Activision a Source technológiával (a Half-Life 2 motorja, aminek a létezéséről akkor alig pár tucat ember tudott csak, és még másfél évig hétpecsétes titok is maradt), és a Vampire the Masquerade szerepjáték jogaival: ezt az ajánlatot egyszerűen nem lehetett visszautasítani! Harmadik versenyzőként az Atari jelent meg a színen; ők az AD&D jogait adták hozományként, és egyetlen kérésük volt: 18 hónap alatt legyen kész a rá épülő játék. Tim Greyhawk világát, és a Temple of Elemental Evil modult választotta (ez volt az első kalandja anno a JAG-es D&D partiban). A lassan Tim védjegyének számító nemlineáris történet, a különféle jellemű partikhoz tartozó más-más játékélmény megvalósítása azonban alaposan elvitte az időt (ráadásul a párhuzamosan futó Vampire projekt mellett mindössze 14 ember maradt a nagyszabású AD&D játékra). Hiába spórolták meg az engine-fejlesztést a félbeszakított Gyűrűk ura játék motorjának felhasználásával, az eredetileg hat hónapra tervezett tesztelési fázisra mindössze hat hét maradt – az Atari pedig hajthatatlan volt a megjelenési dátum kérdésében. Tim sokadik balszerencsés kiadóválasztása így újabb zseniális, ám programhibáktól hemzsegő, szinte élvezhetetlen játékhoz vezetett...

Időközben a 2003-as E3-on bemutatkozott a Vampire Bloodlines a közönségnek, és azonnal minden szerepjátékos kívánságlistájának élére került. Nem csoda: Tim játéktervezői tehetsége, a Masquerade egyedülálló hangulatú világa és a Source motor által nyújtott látvány világbajnok játékot ígér. A pechsorozat azonban nem ért véget: 2003 szeptembere, a Half-Life 2 forráskódjának kiszivárgása, és a játék ezzel magyarázott, most már közel egy évre rúgó csúszása a Bloodlines megjelenését is automatikusan tolja maga előtt a mai napig...

Merre tovább, kalandmester?

A Greyhawk megjelenése óta a teljes Troika a Vampire-ön dolgozik, de már elkezdődtek egy (más források szerint kettő) új játék tervezési munkálatai is. Tim több interjúban említette, hogy szívesen készítene újabb, Greyhawk világán játszódó RPG-t (a Return to the Temple és a Greyhawk Ruins kalandmodulok forognak közszájon ezzel kapcsolatban), és az sem titok, hogy az Arcanum 2 tervei is ott pihennek az íróasztalfiókjában – további, Arcanum-világban játszódó (esetleg nem is RPG) programoké mellett. Néhány napja pedig feltűntek a neten az első képek az egyelőre név nélküli, titkos Troika-projektből, amelyek hamisítatlan Fallout-hangulatot árasztanak magukból...

Hancu

A játékok emberi tudatra gyakorolt (romboló) hatása mindig is a szenzációhajhász média középpontjában állt. Ausztráliában egy időre betiltották a Vice Cityt, száműzték a boltok polcairól a Carmageddont és a Soldier of Fortune-t, Görögországban pedig néhány hétre az egész játékipart cakkumpakk beszüntették – aztán a lépést alkotmányellenesnek nyilvánították és visszaállították mindent a régi kerékvágásba.

Míg a túlzásba vitt játék negatív fizikai hatása egyértelmű (görbe hát, egyre vastagodó szemüveg stb.), a pszichés leépítő hatásuk igen vitatott. Vajon mennyiben befolyásolja, torzítja személyiségünket maga az, hogy életünk jelentős részét a virtuális térben töltjük, és hogy ezt sokszor brutális, véres, vagy „rosszra nevelő" programok segítségével tesszük? Mit szól mindehhez a jog? Kérdéseink megválaszolására nem is találhattunk volna alkalmasabb személyt a jogász-pszichológus Dr. Grád Andrásnál, az ELTE oktatójánál, aki örömmel állt rendelkezésünkre.

PC Guru: Kezdjük a legtöbbet vitatott kérdéssel. Egyre népszerűbbek az olyan akciójátékok, melyekben embereket, vagy szörnyeket véres halomra lőve élhetjük ki brutalitásunkat. Vajon az ilyen típusú programok valóban agresszívebbé tesznek, vagy éppen ellenkezőleg: segítenek levezetni az agressziót? Létezik-e egyáltalán általános válasz, vagy teljesen egyénfüggő a dolog?

Dr. G.A.: Számos kutatás foglalkozott már az agresszív játékok, televíziós műsorok stb. esetleges agresszivitást keltő, illetve levezető hatásának vizsgálatával. A tapasztalatok azt bizonyították, hogy nem állíthatók fel általános, mindenkire egyaránt érvényes szabályok. A jelek szerint az emberek viselkedése nem független az alapszemélyiségüktől. Miként a pszichológiában mondani szoktuk, mindenki úgy bolondul meg, amilyen – ugyanígy az agresszív játékok is a személyiségünkön át hatnak. Vagyis egyesek esetében fokozza az agresszivitást, míg másoknál éppen ellenkezőleg, levezeti a feszültséget, így ők békésebbé válnak ezáltal.

PC Guru: Vajon mennyiben gyakorol eltérő hatást a tudatra az, hogy szörnyeket, robotokat, vagy „valódi" embereket küldünk tömegesen a másvilágra a játékban?

Dr. G.A.: A fentiekkel összefüggésben ez éppúgy előidézhet felfokozott agresszivitást, ami akár az utcán vagy a szórakozóhelyen is folytatódhat, mint kellemes, ellazult állapotot. Előbbi esetben az illető mintegy egyenes folytatását láthatja a szörnyek elleni harcának a számára ellenszenves személyek elleni agresszióban, míg utóbbi esetben remek, akár eufórikus hangulatban megélheti azt a nagyszerű érzést, hogy a világ általa egy kicsit jobb hellyé vált.

PC Guru: A fejlődő technológiának köszönhetően egyre valóságosabb, részletgazdagabb látványvilágot érnek el a játékfejlesztők, mely lassan, de biztosan közeledik a filmszerű valósághűség felé. Mennyire van vajon más hatással ránk, hogy kiirtandó ellenfeleink egyre élethűbbek?

Dr. G.A.: Nyilvánvaló módon minél élethűbb a grafika, annál valószínűbb, hogy az illetőnek sikerül mind tökéletesebben beleélnie magát a szituációba. Kicsit olyanná válhat ez, mint egyfajta módosult tudatállapot, önszuggeszció, amely nem áll távol a hipnózistól. Eredményét tekintve ez elérhet tudatszűkült állapotot, ahol a külvilág valóságát háttérbe szorítja a virtuális világ. Olyasmi ez, mint a jó mozi vagy színház, ahol nem egyszerűen valóságként

hisszük, ami a színpadon vagy a filmvásznon történik, de bele is éljük magunkat a történetbe, a látottak hatására ijedten rezzenünk össze, vagy meghatódunk. Ez természetesen értékfüggetlen képi jelenség – el szeretném kerülni annak a látszatát, hogy művészi teljesítményeket akarnék közös nevezőre hozni egy egyszerű lövöldözős játékkal.

PC Guru: Annak idején a Carmageddon volt a legnagyobb botrány forrása, hiszen nem csak lehetővé tette a kegyetlenkedést és gyilkolást, de meg is követelte: minél brutálisabbak voltunk, annál több pontot kaptunk. Célunk a gyalogosok tömeges elgázolása volt, a speciális gázolásokért jelentős bónuszokat kaptunk… Mennyire tekinthető személyiségrombolónak az ilyenfajta nyíltan kegyetlen és gonosz játék?

Dr. G.A.: Az öncélú kegyetlenség – tehát amikor nem az életünkre törő ellenséges katona megölése a cél, hanem a minél több és nagyobb fájdalom okozása – a szadizmus jellemzője. Ha az ilyen magatartást akár csak játékos formában is jutalmazzuk, nos, ez aligha gyakorol előnyös hatást a személyiségre. Egy már többé-kevésbé kialakult személyiségre persze ez nem lehet túl nagy hatással, azonban egy még kialakulóban lévő, gyermek vagy serdülő személyiségre annál inkább.

Mindenképpen el kell különítenünk a harcot az öncélú kegyetlenségtől. A háborús játékokat olyanoknak tekintem, amik az alaptermészete függvényében kiből jót, kiből rosszat hoznak ki – viszont az öncélú vérontást, amikor a másik szenvedésének látványa örömet jelent, egyértelműen károsnak tartom. Az agressziónak számtalan kiélési módja létezik, személyiségünk függvényében ezeket mi is nap mint nap gyakoroljuk, ez bizonyos mértékig törvényszerű. Legtöbbjüknek nem csak kára van, de közvetve haszna is. Felfoghatók önérvényesítésként, bizonyos mértékig adaptívak, segíthetnek a világban elfoglalt helyünk megvédésében: a pszichológiában ezt asszertivitásnak nevezik. Itt persze nem fizikai, pláne fegyveres agresszióra gondolok, ezekre szerencsére ritkán kerül sor, és még ritkábban elkerülhetetlenek. A hétköznapi agresszió tipikusan verbális, gyakori, és sokszor elkerülhetetlen. Ugyanez a szadizmusról nem mondható el, mint-hogy az – nevezzük nevén – egyszerűen egy pszichiátiai kórkép. Betegséget terjesztő vagy népszerűsítő alkotásokra pedig alig hiszem, hogy szükség lenne…

PC Guru: Általánosságban a rendszeres, napi több óra játék hatására mennyire torzulhat a fiatalok értékítélete, világképe? Kifejezhető-e egyáltalán időben, hogy ennél többet nem szabad vagy érdemes játszani?

Dr. G.A.: Azt hiszem, nem önmagában a játék káros. Általában nem vezet személyiségtorzuláshoz, a már említett szadista játékokat persze leszámítva. Sokkal inkább probléma, hogy a számítógépes játék gyakran öncélú szórakozás, nem tanít

semmire és nem is fejleszti a személyiséget. Márpedig éppen abban az életkorban, amikor ezek éppen a legtipikusabbak (gyermek- és serdülőkorban), lenne a legnagyobb szükség a szabadidő értelmes, testet és személyiséget fejlesztő hasznosítására. Olyan „divatjamúlt" dolgokra gondolok, mint a sport vagy az olvasás.

Mi, emberek csak az alapvető ösztönkésztetéseinket hozzuk magunkkal a génjeinkben, mint például a nemi szerepek. A viselkedésünket döntően másoktól tanuljuk, nagyrészt ezt nevezzük szocializációnak. A valós életben lényegében csak úgy tudunk viselkedni, ahogyan azt másoktól „ellestük". Csakhogy az ember meglepően kevés viselkedéses mintával találkozik személyesen. Erre kellenek például a könyvek és a valóban jó, értékes filmek, olyanok, ahol a szereplőknek jelleme van, és ez nem merül ki abban, hogy kemény az öklük vagy komoran tudnak nézni. Sajnos a számítógépes figurák esetében sokszor még annyi jellemábrázolással sem találkozhatunk, mint a legsilányabb akciófilmek hőseinél, lévén egyszerűen nincs jellemük. Legtöbbször csak fegyverük van, így értelemszerűen alkalmatlanok a hétköznapi életben használható viselkedéses mintának. Vagyis ha valaki szabad ideje legnagyobb részét az ő körükben tölti, az ebből a szempontból egyszerűen elveszteti az idejét, és ez az elfecsérelt idő már soha többé nem lesz pótolható. – mondom ezt úgy, hogy természetesen tisztában vagyok vele, hogy ezt éppen az érintettek nem lesznek képesek soha belátni...

PC Guru: Sokaknak természetes, hogy a könnyű sikerélmény érdekében csalással játszanak. Ez talán még elfogadható, elvégre a szórakozás a cél, és van, akinek ez a kikapcsolódás... Azonban egyre több játék az egymás elleni küzdelemre helyezi a hangsúlyt, és ezekben a játékokban is hihetetlen módon elszaporodtak a csalást segítő segédprogramok. Az ezeket használó játékosoknak vajon torzult énképük lehet, a csalóprogramokkal elért eredményeket is sikernek élik meg?

Dr. G.A.: A gyermekpszichológia azt tartja, hogy a játék igen gyakran egyfajta felkészülés a gyermek részéről a későbbi szerepekre – gondoljunk csak a foglalkozásokat megjelenítő vagy papás-mamás játékokra. Kicsit hasonló e téren is a helyzet. Aki játékosként hozzászoktatja magát, hogy meg nem engedett eszközöket használjon, csalással segítsen magán, az félő, hogy felnőttként, a valódi életében is ilyen eszközökhöz fog folyamodni, valahányszor úgy érzi, hogy becsületes küzdelemben alul maradna. Ez kétes értékű sikerekhez vezet, mivel az érintett tudja a legjobban, milyen áron győzött, és ez egészen biztosan előnytelenül hat az önértékelésére. Vagyis a csalással egyúttal meg is bünteti magát, kisebbrendűségi érzéssel, szorongással fog küzdeni, és ebben a belső harcban már nem állnak a rendelkezésére meg nem engedett eszközök. Egyáltalán nem valószínű tehát, hogy a csalással elért eredmény csakugyan boldoggá tenné a legtöbb embert, ez alól legfeljebb az antiszociális személyiségzavarban szenvedők (régebben pszichopatáknak hívtuk őket) lehetnek kivételek, de ez már egy másik történet.

PC Guru: Számos, interneten játszható szerepjáték ad lehetőséget egymás elleni küzdelemre, és sokan élnek vissza ezzel. Sunyi módon támadják hátba játékostársukat, és megölik, mielőtt az felocsúdhatna – gyakran rengeteg karakterfejlesztési időt és munkát tönkretéve ezzel. Ez a csalással szemben teljesen öncélú, nem jut semmilyen előnyhöz a gyilkos karakter, csupán az a „dicsőség" jár együtt tettével, hogy megölt egy magas szintű karaktert, és a szerencsétlen áldozat játékos kezdhet mindent elölről. Betegesnek mondható ez a fajta hozzáállás?

Dr. G.A.: Ha betegesnek nem is merném nevezni, szimpatikusnak sem tartom. Kissé hasonlít a csalással való győzelemre, azzal a különbséggel, hogy itt az egész öncélú, legfeljebb az illető saját lelki kielégülését szolgálja, e tekintetben némileg emlékeztet a szadizmusra. A különbség, hogy ez a fajta szadizmus inkább lelki sérülést eredményez. A másoknak történő öncélú ártani vágyás a valós életben is gyakran tetten érhető, és ezek feltehetően egyazon belső indittatásból fakadnak. Köztudott, hogy a frusztráció agressziót szül, valószínű, hogy a magukat sikertelennek megélő, frusztrált emberek egy része ezzel az agresszióval vesz elégtételt a környező világon. Elég gyáva módszer, de ha lehet ilyet mondani, még mindig jobb, mint például a futballpályákon gyakran látható, és hasonló alapon működő fizikai agresszió.

PC Guru: Evezzünk át a jog területére... Miért, és mennyire vonható felelősségre egy játékfejlesztő cég, akinek programja tudatosan rosszra, mondjuk bűnözésre nevel. Elegendő-e a 18-as karika a teljes felelősség elhárítására, és a figyelmeztetés a dobozon, hogy a játékban lévő események csak szórakozásra szolgálnak, ne próbáljuk hasonló dolgokat a valóságban is végrehajtani? Több alkalommal pereltek már be Amerikában játékfejlesztőket és kiadókat, mert állítólag a játékaik hatására követtek el egyesek gyilkosságokat és más bűncselekményeket...

Dr. G.A.: A figyelmeztetések természetesen valamilyen hatással biztosan lehetnek, nyilván kicsit kevesebb ilyen program kerül így ifjú kezekbe, azonban a hatás nagyjából azzal rokon, mint a cigaretták dobozán a dohányzás ártalmaira történő figyelmeztetés vagy a kiskorúak részére dohánytermékek eladását tiltó szabály. Attól, hogy megtiltják egyes számítógépes játékok kiskorúak részére történő forgalmazását, aligha jut el hozzájuk számottevően kevesebb. A legjobb lenne, ha egyszerűen nem gyártanának ártalmas játékokat – de nem vagyok olyan naiv, hogy ne lássam, mekkora üzlet van mindebben. Ami pedig jövedelmez, annak nem fognak leállni a termelésével. Ha betiltanák, legfeljebb az lenne az eredmény, ami a kábítószereknél: illegalitásba kényszerülne, de nem szűnne meg a jelenség. Jogászként azt kell mondanom, hogy a jogtól számottevő eredmény nem várható, és ez még csak nem is a jog hibája.

Az interjú elején már utaltam rá, hogy mindenki úgy bolondul meg, amilyen. Éppen ezért előre nehezen lehetne megjósolni, hogy melyik számítógépes játéktól fog valaki bekattanni. Miként a fentiek alapján kitűnhetett, nem vagyok különösebb híve a gyilkolós számítógépes játékoknak, mégsem tartanám szerencsésnek, ha a készítőket tennénk jogilag felelőssé az ott látottak gyakorlati megvalósításáért. Bár persze az USA-ban, egy olyan államban, ahol a kórosan elhízottak sikeresen perelhetnek egy étteremláncot kártérítésért, bármi előfordulhat – de Európában, a mi jogi hagyományaink mellett nehezen tudnék ilyesmit elképzelni. Nem is beszélve arról, hogy ugyanennyi erővel a mozifilmek készítői is perelhetőek lennének egy-egy jelenet miatt, ha valaki hasonló módon gyilkolna, vagy a konyhakéseket gyártó cég, ha valaki a termékükkel öli meg a feleségét. Szóval ezt az egész „a játék tehet arról, hogy egy rajongója megöl valakit" gondolatmenetet abszurdnak tartom, idegennek az általánosan elfogadott hazai jogi oksági gondolkodástól.

Greg5

Játékmentőöv

Elakadtál egy játékban? Segítünk!

Chaser

Csá Gurusok!
Csak azért zavarlak Titeket, mert megvettem a júliusi számot, és fel is raktam a Chasert. Mikor begépeltem az általatok kapott CD-kulcsot, nem fogadta el. Más gépen is megpróbáltam, de ott se engedte. Ha tudtok megoldást, az megköszönném.
Attila

Ui.: Berakhatnátok teljes játékként valami jó újabb stratégiai játékot. Pl. Ground Control, vagy valami hasonlót, pl. Homeworld.

Valószínűleg két könnyen összetéveszthető karaktert (pl. nulla és nagy O) elnéztél. Ha mégis a kód a rossz (vagy a CD a hibás), fáradj be a szerkesztőségbe, vagy küldd be postán a CD-ket, és kicseréljük. Melléklet ügyben jelentem, a Homeworld már tavaly tavasszal melléklet volt nálunk (még utánrendelhető a terjesztésen), Ground Control témában pedig hmmm... meglátjuk, mit tehetünk (ezt akkor szoktuk mondani, ha az ügyben már jelentős előrehaladást értünk el, de még nem akarjuk elkiabálni).

Mélyen tisztelt PC Guru!
Lenne egy kérdésem a Chaserrel kapcsolatban. A kérdés a következő: a második vizes pályán vagyok, szerintem a vége felé, amikor egy csőből bukkanok ki egy hatalmas terembe, aminek a közepén egy bazinagy motorszerűség van. Onnan nem tudok kijutni. Pls segítsetek!
Válaszotokat előre is nagyon szépen köszönöm.
MIcK

Ha jól sejtem, a ShipGraveyard-Part2 pályán jársz, ahol búvárként kell követni a sárga spotokat, és a hajóroncsban tévedtél el. Javaslom, keresd fel a http://www.visualwalkthroughs.com/chaser/chaser.htm oldalt, itt nagyon részletes képes végigjátszást találsz, az összes érintendő bója helye tökéletesen le van fotózva.

Hali guruk!
Még nem jött válasz a Chaseres levelemre, pedig mondtam, hogy sürgős. Lehet, hogy elkeveredett a levelem tehát még egyszer leírom, figyeljetek: a világítótorony küldetésben nem tudok bemenni a világítótoronyba. A rosszfiúk bázisát (szerintem) teljesen felderítettem, de nem tudok bemenni a toronyba. Válaszoljatok hamar...
Ja, és hogy lehet előhozni a bónusz pályát a Warcraft III Frozen Throne-ban?
Maximális tisztelettel (egyelőre):
Darkus Manus

A Chaserhez lásd fenti linket, a Frozen Throne-ban pedig a The Dungeons of Dalaran (Alliance kampány) pályán, a térkép alján, úgy nagyjából középtájon van egy apró egy puzzle, amit ha sikerül megoldanod, akkor elérhető a titkos pálya.

Need for Speed, Soldier of Fortune

Tisztelt PC Guru!
2 problémával fordulok hozzátok:
Az első: Nekem megvan az NFSU játék, és olyan program(okat) keresek, amellyel saját kezűleg le tudnám fordítani a játékot magyarra.
Magyarosítása megvan, de kicsit gagyi. Azért fordultam hozzátok, mert Ti biztos, hogy tudtok olyan internetcímet, ahol le lehet tölteni azt a programot. Én kerestem mindenhol, de sajnos sehol nem találtam.
A második: A Soldier of Fortune 1 Platinum első pályáját, hogy kell átvinni (nekem sehogy sem ment)?
Előre is Köszönöm!
Kiralykrisz

Konkrét programról nem tudok (de ez nem azt jelenti, hogy nincs), bár a fájlok feltérképezésére számos egyetemes ripper, editor létezik, mindenesetre kezdő lépésként javaslom a http://www.magyaritasok.hu leírások részlegét. Soldier of Fortune-hoz pedig sok kitartást, a küldetés lineáris, nincs semmi trükk, a falak mögül kibujkálva mindenkit le lehet szedni.

Prince of Persia Sands of Time

Sziasztok!
Elakadtam a Prince of Persiában 46%-nál, amikor egy oszlopon lévő fél fahidat kell forgatni karok lehúzásával. Az egyik oldalon lévő kart nem lehet meghúzni, a másikat meghúzom, elfordul a híd 90 fokkal, ezután megint meghúzom még egyszer, ahogy Farah mondja. Ezután nem tudom, mit kell csinálni. Farah csak ott áll a lépcsőn, és nem csinál semmit. A túloldalra kellene valahogy átjutni?
Hűséges olvasótok:
Ma6ma

A kapaszkodós kapcsoló mellett fel lehet jutni a falon, ha felnézel, láthatod azt a fűrészfogas korongot, amelyen át kell vergődnöd. Egy nagy lyuk lesz a falon, alatta párkány, itt lehet hátrafelé elrugaszkodva a hídra felugorni.

Arx Fatalis

Csá!
Elakadtam az Arx Fatalisban egy részen. Na szóval a kriptában vagyok, a 3. szinten, és éppen meg kellene fejtenem egy fejtörőt, csak abszolút nem megyek vele semmire. Már próbáltam keresni leírást is, de ott nem írják le rendesen, hogy hogyan kell megcsinálni.
Előre meg nem köszönök még semmit, mert szerintem nem válaszoltok, úgyhogy csak simán csá!
Hű olvasótok:
csux

Tessék pozitív kisugárzásokat produkálni, jön a megoldás! Azt mondod, a leírások nem segítettek, nos, akkor a gyakorlatiasabb verziót próbáljuk. Remélem a hat rúnakő már nálad van, az elhelyezés sorrendje pedig az óramutató járásával megegyező irány szerint: A három ponttal díszített állvány a kiindulási hely, erre megy a hold jelű rúna, aztán a többire sorban a hold pöttyel, a kör, a napocska, a K betűt formázó, és végül az U alakút tedd.

Knights of the Old Republic

Hali!
Elakadtam a KOTOR-ban, a vukik bolygóján, épp ott, ahol találkoztam Jolee-val, és egy kék erőmezőhöz értem de nem tudok bemenni. Nem tudom, hogy hova kéne mennem, vagy mit kellene csinálnom?
A választ előre is köszönöm!
Ádám

Az öreg jedi tudja csak hatástalanítani az energiamezőt, Jolee-nak viszont jó RPG szokás szerint igényei vannak, tehát a segítségért cserébe a Czerka embereit el kell zavarnunk a környékről. Ha a jó oldalon állsz, ésszel kell ügyködni, vérontás nélkül. Dumálj a katonákkal, különös tekintettel a táborukat védő berendezésre. A kód megszerzésének módja rád van bízva (gyakorlod a megvesztegetést), aztán már elég néhányat kikapcsolni a berendezésekből, és jönnek is a vadak!

Splinter Cell

Hello
A Splinter Cellben nem találom a fekete dobozt a játék elején. Nagyon hálás lennék, ha megírnád, hogy hol találom. Az ajtóhoz a kódot honnan tudom meg?
Előre is köszi: Jondeer

Egy folyót ábrázoló festményt keress, ha megvan, mindkét problémád megoldását megtalálod mögötte…

Syberia

Hello!
Azért írok, mert elakadtam a Syberiában. Barrockstadtban az oroszoknak leadtam a 100$-t, kinyitottam a zárat, és az oroszok annak rendje, és módja szerint átmentek a zsilipen, és itt akadtam el. Azt szeretném kérdezni, hogy most mit csináljak, ha tudsz, légy szíves segits. Előre is kösz: Deme

Ha a bárka átjutott a kapun, gondolom a vízszintet már visszaállítottad (ugyancsak a mobiltelefonnal lehet). A további teendők: a bárka után sietsz, és beszélsz az idős házaspárral, ők láncot dobnak a partra, amit kampóval a mozdonyhoz kell rögzíteni. Közben befut egy hívás, hogy a professzor előadása mindjárt kezdődik. Irány az egyetem!

Tika

CHEAT

DOOM 3

A konzol engedélyezéséhez indítsd a játékot a +set com_allowConsole 1 paraméterrel (parancssorból "C:\Program Files\Doom3\doom3.exe +set com_allowConsole 1"). Ezután a Ctrl+Alt+~ kombinációval előhozható konzolba írhatod be a következő kódokat:

god - sérthetetlenség
noclip - átjárás a falon
notarget - láthatatlanság
benchmark - benchmark
doomhell - pályaugrás
freeze - minden lefagyasztva
aviDemo - demo mentése AVI formátumba
gfxinfo - grafikus kártya információk
give doom95 - a 95-ös Doom verzió betöltése
give keys - összes kulcs
give weapon_machinegun - gépfegyver
give weapon_shotgun - shotgun
give weapon_plasmagun - plazmavető
give weapon_bfg - BFG
give weapon_chainsaw - láncfűrész
give weapon_rocketlauncher - rakétavető
quit - kilépés a játékból
com_drawfps 1 - FPS kiírása a képernyőre
map * - ugrás a * pályára

Pályanevek (a * helyére kell beírni):

marscity1.map - Mars City 1
mcunderground.map - Mars Underground
marscity2.map - Mars City 2
admin.map - Administration
alpha1.map - Alpha Labs Sector 1
alpha2.map - Alpha Labs Sector 2
alpha3.map - Alpha Labs Sector 3
alpha4.map - Alpha Labs Sector 4
enpro.map - EnPro Plant
commout.map - Comm Transfer
communications.map - Communications
recycling1.map - Monorail Skybridge
recycling2.map - Recycling Sector 2
monorail.map - Monorail
delta1.map - Delta Labs Level 1
delta2a.map - Delta Labs Level 2A
delta2b.map - Delta Labs Level 2B
delta3.map - Delta Labs Level 3
delta4.map - Delta Labs Level 4
hell.map - Hell
delta5.map - Delta Complex
cpu1.map - CPU Complex

Hardver mentőöv

Gáz van a hardvereddel? Megoldjuk.

Pen drive meghajtó

Hi!
Egy kérdés: van nekem egy 64MB-os USB flash drive-om de sajna Win98SE alatt nem tud drivert ajánlani. Mit lehet ilyenkor tenni? Amúgy nincs hozzá CD-m.
Üdv: Tom

Kedves Tom!
Az a helyzet hogy a Win98-as driver a pendrive-hoz kapott CD-n található – amit te nem kaptál hozzá. Próbálj meg a gyártó honlapján drivert vadászni, vagy Windows XP-t felrakni; ott nem lesz ilyen probléma.

Nyűgös Windows

Hello!
Szóval help kéne: van egy új, 80 gigás vinyóm, rajta WinXP Proffal. A gép kedvelt szokása lett, hogy időnként kis időre elfeketedik a képernyő, majd visszaáll normálisan. Semmi maradandó, de a 20. már enyhén idegesít. Azonkívül pár játék (Spellforce, KotOR) installja közben spontán újraindítja a gépet. Ez már először is idegesítő. Ez valami hardverhiba vagy ama zseniál XP? (Ezen nagyot borultunk... Mike & Cray) Ha tudtok segíteni, előre is kösz! Mellesleg GeForce3-mam van, AMD Athlon 1700+ procival.
EMD

Kedves EMD!
Első hallásra azt mondanám, a tápoddal lehet valami probléma és ingadozik az általa szolgáltatott feszültség. Ezért kapcsol ki a monitor vagy pusztul le a vinyó (nem jut már neki elég kakaó). Sürgősen cseréld ki, mielőtt jelentősebb probléma vagy „pörkölés" lesz a vége – de mielőtt elrohannál a boltba, érdemes kipróbálni kölcsön tápéval, hogy megszűnik-e a probléma. Minimum ajánlatunk Codegen (ha nagyon nincs pénzed), felette Chieftec (drágább, de ez az a szint, amikor már mindent megtettél, ami tőled tellett), esetleg Enermax (az „atom-über-giga-reaktor", soha nem hagy cserben! Bár tulajdonképpen a Chieftec sem...).

Általános tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a **hwmentoov@pcguru.hu** e-mail címre.

Nem indul a gép

Hali PC Guru!
Kérlek, segítsetek nekem! A gond az, hogy a gépem (P4 2,8 GHz, Asus P4C800 lap, Kingston 512 MB RAM DDR 333, nVidia GeForce FX 5900 XT, Samsung 160 GB S-ATA) nem tud bebootolni. Tesóm felnyomta rá a Juiced demóját, játék közben néha kilépett, és azt írta ki, hogy kevés a fizikai memória, meg fizikai memória listázása, stb... Indításnál nem találja a vinyót – nem a S-ATA kábelen, hanem az IDE kábelen keresi, amin csak a DVD olvasót és floppy meghajtót látja. Próbáltam állítani rajta a BIOS-ban, de sehogy sem látja a vinyót.
Kérlek segítsetek.
Hűséges előfizetőtök: Gál András

Kedves András!
A S-ATA lapokhoz általában jár driver lemez, amivel a vinyót be lehet állítani, hogy a BIOS felismerje. Ezt a lemezt kellene a floppy meghajtódba gyömöszölni indítás előtt.

Cincogó hangkártya

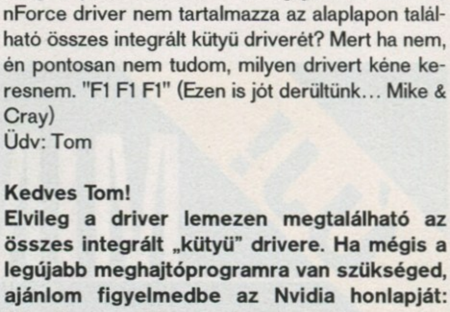
Hello!
Lenne egy problémám. Az alaplapomon (Abit NF7 - nForce) az integrált hangkártyám nem kezeli megfelelően egy-két játék hangját. Pontosan az a gond, hogy néhány játéknak a hangját felgyorsítja az eredeti többszörösére, így csak cincogást hallgatok. Na már most nekem azt ajánlották, hogy a hangkártyához töltsem le a legújabb drivert. Az nForce driver nem tartalmazza az alaplapon található összes integrált kütyü driverét? Mert ha nem, én pontosan nem tudom, milyen drivert kéne keresnem. "F1 F1 F1" (Ezen is jót derültünk... Mike & Cray)
Üdv: Tom

Jelen hardver rovat elkészítésében segítségünkre voltak: Alien Computers, Multimedia Magyarország, Macroda

Kedves Tom!
Elvileg a driver lemezen megtalálható az összes integrált „kütyü" drivere. Ha mégis a legújabb meghajtóprogramra van szükséged, ajánlom figyelmedbe az Nvidia honlapját: http://www.nvidia.com/content/drivers/drivers.asp

Barton magos AMD

Kedves PC Guru!
Két kérdéssel fordulok hozzátok.
Az első: Az AMD Barton 3200+ processzor hány Mhz-en működik?
A második: Ehhez a processzorhoz milyen alaplap lenne jó?
Előre is köszönöm!
Commander



Kerek, mint a mentőöv

Általános tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

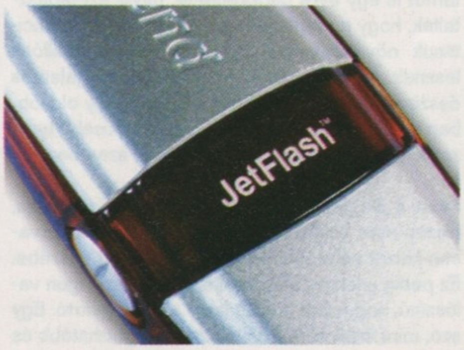
Joc

Kedves Commander!
Az AMD Barton 3200+ processzor 400 MHz FSB-n megy, ellentétben a 3000+-szal és az ez alattiakkal. A valós frekvenciája 2,2 Ghz. Ehhez a CPU-hoz gyakorlatilag bármilyen, 400 MHz FSB-t támogató alaplap jó, bár érdemes NForce2 Ultra Chipsetes deszkát választani a duálcsatornás memóriakezelés miatt. (Pl: Gigabyte 7N400Pro, Asus A7N8X)

Memóriagondok

Sziasztok!
Egy hardver problémára kérnék megoldást, segítséget tőletek. Egy Abit BD7II-es (Intel 845E chipset) alaplapban 256MB DDR 266MHz-es RAM volt. Ezt szerettem volna bővíteni, belerakva egy 512MB-os, 400MHz-es DDR modult, mégpedig PQI márkájút. Első próbálkozásra nem történt semmi, a memóriák sem együtt, sem külön nem működtek. Kicserélték, de újfent nem működtek, sőt, a 400-as a gépben pár percnyi használat után felforrósodott. Az eladó BIOS frissítést javasolt, amit meg is tettem, s addig nem próbálkoztam újra. A BIOS beállítások teljesen gyáriak voltak, semmi túlhúzás, semmi különlegesség; a DDR-re adott feszültség 2,5-2,6 V körüli. Mi lehet a hiba? A két memória nem tud együttműködni? Lefelé mégsem kompatibilis a 400MHz-es DDR? Miért melegszik túl, ez biztosan nem normális. Hogyan értelmezhető az alaplap eredeti BIOS-ánál sokkal korábbi BIOS tulajdonságai között a "Fix some CL=3 DDR400 memory modules fail to boot issue. (Both DDR333 and DDR400 modules can only work at DDR266 owing to 845E chipset specification)" kitétel?
Köszönettel
Jászberényi Dániel

Kedves Dániel!
Az biztos, hogy a 400Mhz-s RAM-ok lefelé kompatibilisek, vagyis mennek 400 MHz-nél lassabban. Könnyen lehet viszont, hogy a két modul nem tud együttműködni, lehet hogy a különböző az időzítésük például. Próbálj meg ugyanolyan méretű (ha lehet, még a márkájuk is legyen azonos) RAM-ot használni, azokkal nem lesz probléma. Ez egyébként minden olyan esetre érvényes, amikor egynél több modult szeretnénk használni.



XP alatt érzi jól magát

DVD rétegek

Kedves PC Guru!
DVD-olvasóm (típusa Pioneer DVD-ROM ATAPI Model DVD-105S 0111 E1.11) nem olvassa a kétrétegű DVD lemezeket, pedig a gyártó honlapja szerint képes rá. A meghajtó pár másodpercig kergeti ezeket a lemezeket (nem is pörgeti fel őket), majd kiköpi (mintha megnyomnám az eject gombot). Mi lehet ennek az oka?

Ui. a régiókód (2) stimmel.
Vajner Balázs

Kedves Balázs!
A Pio 105s valóban képes a kétrétegű lemezek olvasására, lehet, hogy valamilyen fizikai problémája van. Javasoljuk a garanciális eljárás megkezdését.

Hangprobléma

Hakkeh ! ! ! (*Egészségedre… Mke&Cray*)
Nem tudom, hogy jó helyre írok-e, de ismét van egy idegesítő problémám. Az a helyzet, hogy szereztem a gépembe (Gigabyte GA7N400-L) egy Creative SB Live! 5.1 -es hangkátyút (SB102) a régi SB 128 helyére. Szereztem friss XP drivert is hozzá, hogy azért mégse Windows default driverrel használjam. Na most minden működik, a gond csak annyi hogy a hangminőség kritikán aluli. Nem vagyok különösebben vájt fülű, de fülhallgatón borzasztóan „szemcsés" a hang. A mély hangok torzak, és recsegősek. Van egy Codegen 2.1 -es hangfalszettem is, azzal pedig rendszeresen „pattog", ilyen elektromos kisülés (a villamosszék kisöccse, hehe) szerű idegesítő, hangos pattogás jön ki belőle! Nem hiszem hogy ez a hangfal hibája – a régi, 5 éves hangkártyával ilyet nem csinált!

Szóval mit tegyek? Dobjam ki az SB Live-ot az ablakon?

Na a választ előre is Thanx!
Byez!
Desolate One

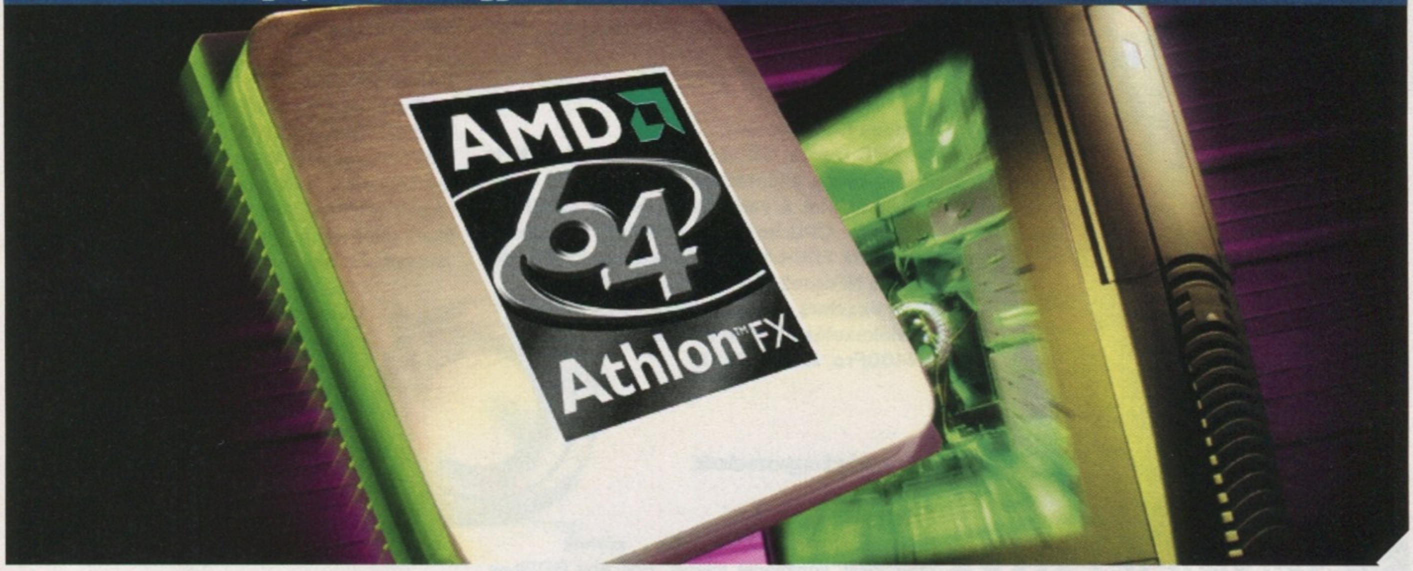
Kedves Desolate One!
Javaslatunk a következő: próbálj meg a hangkártya közeléből a mindenféle egyéb kártyát a lehető legtávolabb helyezni a gépben, különös tekintettel a TV-tuner kártyára (ha van), és a videokártyára. Tehát a Live!-ot érdemes a legszélső PCI slotba beiktatni, a tuner meg mehet az AGP melletti második slotba. Ezzel a módszerrel minden zavaró fizikai okot ki lehet lőni. Ha a probléma továbbra sem szűnik meg, érdemes visszavinni, és megpróbálni garanciában elintézni egy cserét.

Mike & Cray

Hardver hírek

Újdonságok és érdekességek a hardverek világából

2005-től San Diego processzormaggal hasít az Athlon 64 FX



ATI Mobility Radeon 9800

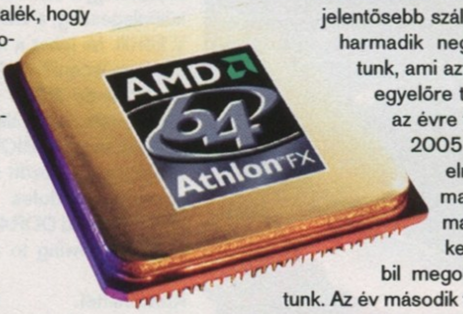
Az ATI Technologies bejelentette a hordozható számítógépekhez elérhető eddigi leggyorsabb grafikus vezérlőt. Az új Mobility Radeon 9800 neve ellenére már az R400-as sorozaton alapul, és valójában nem sok köze van az asztali Radeon 9800-akhoz, sokkal jobban hasonlít az X800-ra. A nevét az indokolja, hogy nyolc pixel-csővezetékkel rendelkezik, ami ugyan fele az asztali X800 XT-ének, de még így is duplája az eddigi legjobb, noteszgépekhez készült vezérlőknek. Szintén egyedülálló a piacon a 256 bites memóriavezérlő, a csatolófelület viszont egyelőre maradt AGP 8X. A termék tartalmazza az asztali Radeon X800-as sorozat újításait, így annak energiagazdálkodási

A legfürgébb mobil 3D

szolgáltatásait is. Működési órajele egyelőre ismeretlen, de az bizonyos, hogy 0,13 mikronon készül. Az olcsóbb gépekhez még idén számíthatunk a Mobility Radeon 9500-ra, de erről egyelőre nem tudunk sokat. Az új lapkának köszönhetően végre tényleg igazán gyors és az asztali gépekkel versenyezni képes noteszgépek készülhetnek, hordozható számítógépünkön is játszhatunk a legújabb játékokkal. A Mobility Radeon 9800 jelentős teljesítménynövekedést ígér elődjével, a Moblility Radeon 9700-zal szemben, az ExtremeTech jóvoltából néhány konkrét eredménnyel is szolgálhatunk. Mindkét tesztgépben 3,40 GHz-es, Northwood magos Pentium 4 volt a grafikus vezérlő társa.

Megdőlt a 3DMark03 rekord

Nemrégiben egy Intel Pentium 4, ATI Radeon X800 XT összeállítású számítógéppel átlépték a 18000 pontos lélektani határt, a tesztelők nagy kedvencének számító 3DMark03 tesztprogramban. Nem is olyan rég a tizennyolcezres pontszám a 3DMark2001-ben számított kimagasló eredménynek, de most az utóddal is sikerült ezt elérni. A rekorddöntéshez fontos adalék, hogy a processzor -98 Celsius fokon (!) és 4376 MHz-en, a videokártya grafikus magja 756 MHz-en, a memóriái pedig 693 MHz-en működtek.



Seagate merevlemezek 5 év garanciával!

A Seagate Technology végre olyan lépéssel próbálja népszerűsíteni termékeit, amivel mindenki csak jól járhat: mostantól egyes merevlemezeikre 5 év garanciát vállalnak! 2002 óta a legtöbb gyártó még a korábbi három éves időtartamot is egy évre csökkentette, mivel azt tapasztalták, hogy a meghajtók gyorsulásával és kapacitásuk növekedésével egyre kevésbé időállóak lesznek. A garanciaidő csökkentésével jelentős összeget takaríthattak meg a gyártók, így olcsóbban tudták adni termékeiket, ami előnyösebb helyzetbe juttatta őket versenytársaikkal szemben.

Most a Segate lépése mindezt visszafordithatja, hiszen nem kérdés, hogy a legtöbb vásárló szívesen kifizet némi többletet a biztonságért cserébe. Ez pedig jelentős előnyt adhat nekik, amit igen valószínű, hogy nem sokáig hagy a többi gyártó. Egy szó, mint száz: hamarosan ismét megbízhatóbb és biztonságosabb merevlemezekre számíthatunk!

Elkezdődött az AMD 90 nanométeres processzorgyártás

Egyes hírek szerint az AMD megkezdte 90 nanométeren készülő 64 bites processzorai tömeggyártását. Az új gyártástechnológia beindulása után rengeteg új magra számíthatunk a gyártótól. Az Athens, a Troy és a Venus az Opteronokhoz, az Oakville hordozható gépekhez készül, míg a Winchesterből Athlon 64 lesz. Az első jelentősebb szállítmányokra az idei év harmadik negyedévben számíthatunk, ami azt jelenti, hogy az AMD egyelőre tartani tudja, amit erre az évre tervezett.

2005 elején a San Diego elnevezésű processzormag forradalmasítja majd az Athlon 64 FX-eket, valamint újabb mobil megoldásokra is számíthatunk. Az év második felében az Intelhez hasonlóan megjelenhetnek az első kétmagos termékek, amik hihetetlen mértékű sebességnövekedést ígérnek igen rövid idő alatt. A legdrágább asztali gépek központi egységének szánt Athlon 64 FX-eket hanyagolja el leginkább a cég. Az idei év negyedik negyedévben megjelenő 2,60 GHz-es Athlon 64 FX-55 még 130 nanométeres csíkszélességgel készül, az első San Diego csak 2005 második negyedében várható.

Immár 5 év garanciával

GeForce 6600 hamarosan

A Texasban lezajlott QuakeCon 2004 rendezvényen mutatták be az nVidia illetékesei új középkategóriás kártyájukat: a GeForce 6600-at. Sajnos túl sok információ még nem áll rendelkezésre a VGA-ról, de biztosra mondható, hogy támogatja a Pixel Shader 3.0-t, az NV43 kódnévre hallgató chipre épül, és natív PCI Express vezérlő kerül rá. Egyes feltételezések szerint a grafikus processzorban 8 vagy 12 pixel futószalag lesz. Túl sok homályba vesző részlet van jelenleg a kártya körül, így azt sem tudni biztosan, hogy 0,11 mikronos vagy 0,13 mikronos gyártástechnológiával készül-e.

A világ legkisebb 60 GB-os merevlemeze

A Toshiba bemutatta a világ első 1,8 hüvelykes 30 és 60 GB kapacitású merevlemezeit. A Toshiba új MK3006GAL és MK6006GAH adattárolói 2 MB gyorsítótárat kaptak, motorjuk 4200-at pörög percenként, az adatátvitelt pedig Parallel ATA-100 felületen végzik. A termékek minden eddiginél jobban ellenállnak a rázkódásnak, keveset fogyasztanak, és nem utolsósorban szinte zajtalanok, így ideális megoldást nyújtanak hordozható zenelejátszók, digitális videokamerák vagy kisméretű noteszgépek, tábla PC-k készítéséhez. Az 1,8 hüvelykes megoldások történetében először sikerült elérniük a négyzethüvelykenkénti 93,5 GB adatsűrűséget! Így egy tányéron akár 30 GB adat is elfér, ami 50 százalékkal több, mint a korábbi modellek esetén.

A gyári adatok szerint működés közben a gravitációs gyorsulás 500-szorosát, kikapcsolt állapotban pedig 1500-szorosát képes elviselni sérülés nélkül. A meghajtók szállítása az utolsó negyedévben kezdődik.

Új hűtők a Gigabyte-tól

A Gigabyte Technology bemutatta legújabb processzorhűtőit, melyek ezúttal nem a 3D Cooler sorozatot bővítik. A Neon Cooler 7 családot a gyártó elsősorban azoknak szánja, akik szeretik túlhajtani processzorukat, valamint sokat játszanak. A csoport legkisebb tagja egyszerűen a Neon Cooler 7 nevet kapta, ez a belépő szintű gépeket célozza meg. A Neon Cooler 7-BL a mai divatnak megfelelően kéken világító LED-eket tartalmaz, amik különböző fényjátékokra képesek. A Neon Cooler 7 Pro már fordulatszám-szabályzóval is rendelkezik, így mindenki igényét kielégíti. Mindhárom hűtő rézmagos, de külsejük alumíniumból készül. Hűtőventilátoruk a gyártó szerint rendkívül csendes és hatékony.

Disney PC
Miki egér él és élni fog!

A Disney cég PC-je, avagy számítógép Miki egér fülekkel, minden extrával! A gyereknek szánt PC nemcsak aranyos, de kiváló tulajdonságokkal is rendelkezik. Az Intel Celeron 330 D processzoros gépre Windows XP operációs rendszert telepítettek, ráadásul rengeteg szoftver jár a kölyök PC-hez: Disney Mahjongg, Disney's Extremely Goofy Skateboarding, Disney's Adventures in Typing with Timon & Pumbaa és 14 napos hozzáférés a Disney's ToonTown Online-hoz. A képernyő Miki egér fülekkel és beépített hangszórókkal rendelkező 14 hüvelykes TFT. Multimédiás eszközökben sincs hiány: van benne DVD és CD író kombó, digitális ceruza, TV-tuner, és rádió is. A multimédiás billentyűzet és egér tervezésénél a gyermekek igényeit vették figyelembe, hasonlóképpen, mint a szintén a géphez járó Disney Flix, Disney Pix és Disney Mix szoftvereknél, melyekkel a gyerkőcök játékosan ismerkedhetnek meg az informatika világával.

A gép természetesen könnyedén csatlakozhat a világhálóhoz, beépített szoftver segítségével szűrhetik a szülők a hálózaton érkező tartalmat, így könnyedén megkímélhetik gyermeküket mindenféle káros tartalomtól. A gép ára 599 dollár, a monitor pedig 299 dollárba kerül. A komplett szett már megvásárolható a tengerentúlon.

Külső merevlemez ujjlenyomatos védelemmel

A Micro Solutions ujjlenyomatos védelemmel látja el a találó, LockBox nevű külső merevlemezeit. Az ember sohasem lehet elég óvatos, ha az adatai védelméről van szó, de ez a megoldás elegendő biztonságot nyújthat bárki számára. Az USB 2.0 felületen csatlakoztatható egység beépített ujjlenyomat-olvasójának köszönhetően akár nyolc felhasználót is képes megkülönböztetni egymástól.

Az ujjlenyomat-olvasót használhatjuk olyan szoftverekhez is, melyek támogatják ezt a típusú azonosítást. A videokazetta nagyságú és alig fél kilo-gramm tömegű LockBox meghajtó egyelőre 80, 120 és 200 gigabájtos változatokban kerül forgalomba.

Elérhetők a 64 bites Pentium 4 processzorok

A világ legnagyobb félvezetőgyártója hétfő óta szállítja egyes ügyfeleinek az EM64T technológiát kihasználó Pentium 4 processzorait. Első körben a 3,20, 3,40 és 3,60 GHz-es példányok kapják meg a 64 bites utasítások feldolgozásának jogát, ezek ára rendre 278, 417 illetve 637 dollár, ami semmivel sem több az azonos órajelű, hagyományos változatokénál. Az Extended Memory 64 Technologyt kihasználó asztali processzorok nevében F betű jelzi az újdonságot, így aki hosszú távra tervez, válassza az Intel Pentium 4 3,60F-et.

Az új utasításkészlettel egyidőben új tokozással is megismerkedhetünk, ezek a példányok az LGA775 továbbfejlesztett változatát, az FCLGA775-öt kapják ruhaként. Egyelőre csak számítógépgyártók juthatnak hozzájuk, de a már piacon lévő i925X lapkakészlet megbirkózik velük.

Késik a következő Pentium 4

Az Intel szóvivői bejelentették, hogy a társaság 4 GHz-es Pentium 4 processzora idén már nem kerül a boltok polcaira. A gyártó azzal indokolta a késlekedést, hogy már rögtön a bemutató után szeretnék nagyobb mennyiségben szállítani az említett terméket, de ehhez időre van szükségük.

A hír nem különösebben meglepő, jelentősége is csupán elvi, hiszen egyelőre a 3,60 GHz-es modell sem érhető el kellő mennyiségben.

A legújabb, leggyorsabb lapkák megfelelő mennyiségű gyártása mindig nagy nehézséget okoz a társaságoknak, de általában pár hónap alatt megoldják a gondokat.

Tárnok Zoltán

Doom 3 videokártya teljesítményteszt

Lemértünk egy tonna kártyát, mit tudnak Doom 3 alatt

■ Neki is egy GeForce 6800GT után csorog a nyála

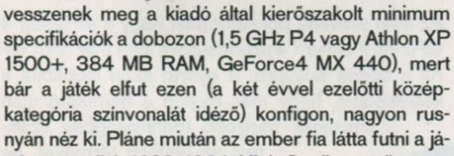
Megérkezett az év egyik legjobban várt first person shootere, a Doom harmadik felvonása. A játék annyira a horror kategóriába tartozik, hogy a játékosok jó része már a kézhezvétele előtt rettegni kezdett: elég lesz-e a gépem teljesítménye az id legújabb opuszához...?

Sírás-rívás, fogaknak csattogtatása

A félelem nem alaptalan: a nagyi TNT 2-vel megvadított Pentium MMX-es gépe már biztosan nem lesz elegendő a Doom 3 alá. Sőt nyugodt szívvel kijelenthetjük, hogy a Doom 3 az eddig PC-re megjelent játékok közül a leginkább hardveréhes. Senkit ne tévesszenek meg a kiadó által kierőszakolt minimum specifikációk a dobozon (1,5 GHz P4 vagy Athlon XP 1500+, 384 MB RAM, GeForce4 MX 440), mert bár a játék elfut ezen (a két évvel ezelőtti középkategória színvonalát idéző) konfigon, nagyon rusnyán néz ki. Pláne miután az ember fia látta futni a játékot mondjuk 1280x1024, High Quality módban...

Miért csak videokártya?

Azért fókuszáltunk a teljesítményteszttel a VGA vezérlőkre, mert hiánypótló művet akartunk a kezetekbe adni. Az internet tele van Doom 3 hardvertesztekkel, ahol a játékot lemérik a legújabb csúcs-videókártyákkal, és azoknak egymáshoz való teljesítményét elemzik. Ez szép és látványos, ám ismerve a hazai helyzetet, olvasóink legalább 90 százalékának nem Radeon X800 vagy GeForce 6800 sorozatú kártya van a gépében, és egy ideig még nem is lesz... Ezért mi arra mentünk rá, hogy más szempontokból kellőképpen széles keresztmetszetű konfigurációban, minél több VGA vezérlőt megnézzünk a Doom 3-mal.



■ Sajnos ez a játékból kimaradt

Mivel több mint harminc tesztalanyról, és alanyonként 4-12 timedemo-futtatásról beszélünk, meg sem fordult a fejünkben, hogy több különböző platformon (AMD64, Athlon XP, Intel P4 Celeron) is végigmérjük a delikvenseket. Mint a táblázatban is látni fogjátok, az új és jelenleg is kapható modellek mellett igyekeztünk beszerezni minél többet a régebbi, de elterjedt példányok közül is.

Az egyéb komponensekről

Bár a videokártyákra fókuszáltunk, azért röviden megosztjuk veletek saját, egyéb irányú tapasztalatainkat és ismereteinket a Doom 3 processzor- és memóriaigényéről. (Emellett megtaláljátok LY kolléga hozzászólásait is a témához, aki saját bevallása szerint próbált olvasmányosabb stílust megütni...) Ami a processzoroldalt illeti, a netes írások alapján az AMD Athlon 64 az ideális CPU architektúra a Doom 3 alá, abból is is a duálcsatornás memóriavezérlővel ellátott modellek. Emellett a játék imádja a nagy L2 (és Intel P4 EE-k esetében az L3) gyorsítótárat, ennek megfelelően a 128 KB-os Celeron processzorokat lehet temetni, és a 256 KB-os tár sem életbiztosítás a teljesítmény szempontjából.

Hi ATI Radeon X800 Pro - ezen már jól fut

A Doom 3 az első olyan játék, amely alatt az ugyanazon órajelű, Prescott magos P4-ek gyorsabbak Northwoodos társaiknál. Az Intel most imádhatja Carmackot! Tapasztalataink alapján Athlon XP 2500+, illetve Intel P4 2,4 GHz elegendő a játék alá, amennyiben a fenti procikat jobbfajta videokártyával támogatjuk – esetünkben 9800XT-vel és X800 Próval, ami 800x600 HQ illetve 1024x768 HQ módokhoz bőven elegendő volt. Processzoroldalról tehát nem állít teljesíthetetlen követelményeket a Doom 3, tavaly vásárolt középkategóriás proci megteszi.

Az id által minimumnak ajánlott 384 MB rendszermemória tényleg csak arra jó, hogy a legcsúnyább grafikai megvalósítással találkozunk a játékon belül. Amennyiben mégis feljebb merészkednénk, annak csúnya swapfesztivál (értsd: folyamatos töltés a HDD-ről) lesz a vége. Részünkről a minimum memória mennyiségét 512 MB-ban húzzuk meg, és még ezzel sem lehet nagyon ugrálni. Mivel a memóriárak nem járnak a fellegekben, mi az 1 GB-ot tartjuk optimális megoldásnak. Az Ultra High Quality módhoz pedig 2 GB kell, hacsak nincsen kéznél 512 MB RAM-os videokártya. Ilyen pedig nem sokatoknak van – konkrétan egyikőtöknek sem, ha kivonjuk az egyenletből a professzionális felhasználásra szánt ultra high-end grafikus vezérlőket. Az 1 GB RAM-ra való fejlesztés miatt ne csikorgassátok a fogaitokat, mert a közeli jövőben több olyan játék fog kijönni, amely aktívan

igényli az 512 MB feletti tárterületet (a várhatóan novemberben megjelenő Everquest II minimális igénye pedig egyenesen 1 GB!).

A mi vasunk

Mi is belepakoltuk az egy gigát a tesztágyunkba, mégpedig a duálcsatornás memóriaszervezés miatt két 512-es modulból összerakva. A PC3200 sebességű Corsair modulok időzítése a lehető legszorosabb volt (2-2-2-5), amit i875P alapú rendszerünk rendesen ki is tudott használni. Bár nem Prescott, az alaplapban szolgáló 3,4 GHz-es Northwood (800 MHz PSB) még mindig erős darabnak számít. Izmos rendszer, ennek ellenére a játék a csúcs VGA kártyáink esetében (X800 Pro és 6800 GT) alacsonyabb felbontásokban CPU-limitálttá vált. Felhívjuk olvasóink figyelmét, hogy akinek a tesztplatformunknál lényegesen gyengébb rendszere van, számítson arra, hogy – ugyanolyan videokártya megléte esetén is – nála gyengébben fog muzsikálni a játék, mint az a mi táblázatunkból kiolvasható...

A tesztelés

A Doom 3 még kevésbé megbocsátó operációs rendszer tekintetében, mint Clint Eastwood az idevágó című filmjében, ezért mi is az egyetlen normális platformon, Windows XP alatt teszteltünk, SP1-gyel és friss DirectX 9.0c-vel. Az nVidia kártyák a ForceWare 61.77-et kapták, míg az ATI-k a bétás, „doomfixes" Catalyst 4.9-et.

A játék a grafikai beállításoktól eltekintve Default módban futott, az egyes kártyák szilajságát pedig a konzolból mindenki számára rendelkezésre

nak a képernyőre való kirakására koncentrál, és teljes mértékben hanyagolja a mesterséges intelligencia, a fizika és hasonló játékelemek számolását.

A fentieknek megfelelően, aki a Doom 3 teljes platform alapú hardverigény-elemzésére vágyik, látogasson el a HardOCP (www.hardocp.com) és az Anandtech (www.anandtech.com) oldalakra, ott talál ilyen irányú, mellesleg profi elemzéseket – igaz, angol nyelven. Szintén a fentiekből következik, hogy akinek gyengébb (legalábbis a Doom 3 igényeihez mérten) processzor van a gépében (durván P4 2,0 GHz vagy Athlon XP 2000+ alatt), annál jobbfajta videokártya esetén is csúnya szaggatás lesz a végeredmény. Mi most itt nem megyünk bele abba, hogy természetesen nem a videokártya „találja ki" az egyes pályák felépítését, hanem a CPU utasítja annak kirajzolására, mert LY saját szösszenetében kitér erre is.

Úgy határoztuk meg az értékelési kritériumunkat, hogy adott beállítási csomagnál (felbontás, minőség, Advanced Options beállítások faktorokkal) a timedemóban elért legalább 45 fps (képkocka/másodperc) a garancia a folyamatos játékélményre, miközben a Doom 3-mal nyomulunk. Kevésbé izmos kártyáknál lejjebb vittük 40 fps-re az elvárásainkat, mert úgy gondoljuk, hogy akinek olcsóbb videokártya ketyeg a gépében, az általában kompromisszumképesebb is ezen a téren (vagy ha nem, hát a szomorú valóság rákényszeríti erre).

Mivel tudásban és erőben nagyon széles skálán mozogtak a tesztelt grafikus kártyák, illogikus lett volna minden egyes darabot egy vagy több, előre meghatározott beállítási csomaggal lemérni. Belátható, hogy míg a Radeon X800 Pro felzabálta volna a 800x600 HQ beállítást, addig ugyanez a feladat bőven felőrölte volna a GeForce 3 Ti200 ere-

Nvidia GeForce 6800 - nem lesz vele gond

álló „timedemo demo1"-gyel mértük le, miközben a kapott eredményeknek megfelelően változtattuk a felbontást, a minőséget (High/Medium/Low Quality) és az egyéb beállításokat (Advanced Options).

A timedemo minden beállítás esetén kétszer futott le, ugyanis első futáskor a játék még a merevlemezről húzza be a textúrákat, ezzel komoly akadásokat okozva. Ha valaki otthon nekiáll méricskélni (erős a gyanúnk, hogy lesztek néhányan), annak fontos tudnia, hogy minden változtatás a felbontásban vagy a minőségen a játék újraindítását igényli a grafikus rendszer újrainicializálása és az új beállítások érvényesítése végett! Elképzelhetitek, hányszor kattintottunk a Doom 3 ikonra a tesztgép desktopján... A Doom 3 újraindításától csak az Advanced Options első öt beállításának változtatásakor tekinthetünk el, ám az élsimítás mértékének változtatása már restartot igényel.

A számok tükrének magyarázata

Mivel kifejezetten az egyes videokártyák Doom 3 alatti teljesítményére koncentráltunk, a céljainknak éppen megfelelt a timedemo mérési módszer. A timedemo futása alkalmával ugyanis a játék alatt működő motor csak az előre felvett demó képkockái-

jét, eredményül igencsak lehangoló számadatot adva, amiből aztán senki sem lett volna túl okos.

Ennek megfelelően lebegtettük a mérési beállításokat, és két jellemző beállítási csomagot, illetve azok timedemo-eredményeit közöljük táblázatunkban. Ez persze nem azt jelenti, hogy csak ezt a két mérést végeztük el az adott kártyánál, hanem hogy ezek szerepeltetését találtuk a leghasznosabbnak, a legtanulságosabbnak a Doom 3-mal játszani vágyó olvasóink szempontjából. Volt olyan kártya, amelynél nyolc különféle beállítási csomagot néztünk meg, de átlagban három-négy mérés elegendő volt – sőt, a

A hardverbe csak PR kép jutott

vége felé a felgyülemlő tapasztalatoknak hála, némelyik pixelrágcsálónál elég volt kétféle beállítás is az igazság kiderítéséhez.

A tesztelés általános tapasztalatai

Mielőtt rátérnénk az egyes kártyák és architektúrák vitézkedésére, illetve levitézlésére, megosztunk veletek néhány, a tesztelés közben gyűjtött tapasztalatot, amely a fenti bekezdésekbe nem fért bele. A

Ezért szigorú a gépigény

GeForce FX 5900 szériánál arra figyeltünk fel, hogy az Advanced Optionsben bekapcsolt élsimítás valójában nem kapcsolódik be – legalábbis a ForceWare 61.77-es meghajtóval nem! A 6800-as szériát nem sújtja ez a hiba (amelyet az nVidia feltehetőleg hamarosan orvosol), az FX szériában pedig a gyengébb családtagoknál (pl. FX 5700, 5500) nem ajánlatos bekapcsolni a teljes képernyős élsimítást, mert szörnyű szaggatások következnek.

Anisotropic filtering

A lapos szögben látható poligonok (falak, padló) textúráinak élesítése a Doom3-ban különösen sokat dob a látványon. Más játékokkal ellentétben ugyanis az id grafikusai a finomabb részleteket nem poligonokból építették fel, hanem szinte teljes mértékben a bump mappingre támaszkodtak – azaz a textúrázásra. Így aztán AF hiányában a homályos textúrákkal együtt a falak szegecsei, a padló rácsai is elmosódnak – már alig pár méternyi távolságban is.

A rengeteg felhasznált textúra miatt azonban az anisotropic filtering bekapcsolása a szokásosnál jobban csökkentheti az amúgy is erősen igénybe vett memória-sávszélességet, főleg a lassabb RAM chipekkel szerelt kártyákon és/vagy High Quality mellett. E beállítás esetén a Doom 3 egyébként automatikusan aktiválja a 8x AF-et is, ha a videokártya driverében „application preference" beállítást választottunk.

Antialiasing

A mai videokártyák multisampling FSAA eljárásai kizárólag a poligonok éleinek elsimítására vannak kihegyezve. Mivel a Doom 3 – ahogy az AF-nél már említettük – poligonok helyett inkább a bump mapping alkalmazására épít, az FSAA a recés, zizegő éleknek csak egy részét tudja eltüntetni. Így aztán a bekapcsolása nem is hoz olyan látványos javulást az erre áldozott FPS-ekért cserébe, mint az AF engedélyezése, vagy a felbontás eggyel magasabbra emelése; ráadásul jelentősen csökkenti a videokártya szabad memóriáját a textúrák rovására.

Optimalizált gfx motor

A Quake 3 Arena egyik kevéssé ismert és kétes „eredménye”, hogy ezt a játékot vitték viszsza talán a legnagyobb számban a boltokba a vásárlók – ugyanis 3D gyorsítókártya kellett a futtatásához, ami bizony 1999 végén még különösen magas hardverkövetelménynek számított. A tapasztalatokból okulva az id a Doom 3 esetében más utat választott, és úgy építették fel a 3D motort és a játék grafikáját egyaránt, hogy a gyengébb gépekből is a lehető legjobbat hozhassák ki.

Ennek érdekében fel kellett áldozniuk egy-két dolgot: szinte semmi olyan látványelem nem került a játékba, amit – még ha lebutítva is – ne lehetne megvalósítani a minimum konfigon. Így például a hőhullám- és lökéshullámeffekteken kívül a DX9-szintű grafikus kártyák fejlettebb képességeit szinte egyáltalán nem használja ki a játék, pedig bizonyos esetekben szebben vagy gyorsabban is futhatna rajtuk a Doom. A pixel shader egységekkel elvégeztethető matematikai számítások helyett plusz textúrákba kódolt függvénytáblázatokat használ az engine, vertex shaderek helyett pedig a CPU-t dolgoztatja a karakteranimáció és az árnyékidomok generálása során. Cserébe viszont közepes gépen is látható a játék két fő erőssége: a valósághű árnyékolás és a bump mapping. A másik jó hír az engine modolhatósága. A fő shadereknek például már most rendelkezésre áll egy ATI kártyákhoz igazított verziója, ami különösen anisotropic filtering használata esetén hoz jelentős sebességnövekedést.

Letöltés:
http://esprit.campus.luth.se/~humus/temp/doom3PerformanceTweak.rar

LY is kitér erre a pontra, de mivel fontosnak érezzük, megismételjük a következő ökölszabályt: a legjelentősebb minőségjavulást a felbontás emelésével lehet elérni, és ez is főleg az 1280x1024 alatti felbontásokra igaz. A Doom 3-ban az élsimítás képjavító hatása nem tud versenybe szállni a felbontás emelésével!

Igazán számottevő minőségi ugrás, illetve csökkenés a látványvilágban csak az Ultra High Quality és a High Quality, illetve a Medium és a Low Quality között van. A High és Medium minőség között a mi ízlésünk szerint nem túl nagy a különbség, ezért amennyiben adott felbontáson, HQ módban csak kismértékben szaggat a játék, érdemes a teljesítmény fokozása érdekében lejjebb lépni felbontásban, MQ mellett. Ez duplán áll a 128 MB vagy kevesebb memóriával szerelt videokártyák esetében.

Mi?? Egy giga RAM kell??

Amennyiben nem égetően szükséges, az Advanced Optionsben ne kapcsoljuk No-ra az első négy sor értékeit, ugyanis ezek a funkciók és technikák teszik a Doom 3-at grafikai szempontból Doom 3-má. Amennyiben mégis csak ez a járható út (néhány régebbi, illetve újabb, de olcsó kártya esetében tényleg csak így fut normális sebességgel a játék), tapasztalataink alapján a gyengébb videokártyák sebesség terén a legtöbbet az árnyékok kikapcsolásából profitálják, második helyen pedig a bump mapek eliminálása áll ezen a téren. A kifejezetten gyenge DX9-es videokártyák (pl. FX 5200 64 bit) esetében egyes helyszíneken sokat dob a speciális effektek kikapcsolása (ilyen például a haze, azaz a meleg levegő vibrálásának megjelenítése, amely jó pár helyen előfordul a játékban).

Végül meg kell említenünk a John Carmack szájából elhangzott kijelentést, miszerint a Doom 3 grafikus motorja nem csípi a tuningolt videokártyákat. JC tudta, miről beszél: több hardveres weboldal is jelentette, hogy egyes gyárilag tuningoltnak számító ATI Radeon X800 XT PE és nVidia GeForce 6800 Ultra Extreme videokártya kék halált okozott a játékban...

Ti GeForce 6800GT – az egyik legjobb választás

Hogyan muzsikáltak a delikvensek?

Mivel a táblázatban a legerősebb (főként az összehasonlító eredmények végett szereplő) kártyák vannak felül, a szöveges elemzés induljon alulról, úgyis a hátsó fertály kártyái a kérdésesek a Doom 3 szempontjából, nem az X800 Pro meg a 6800 GT.

Mókából megpróbáltuk futtatni a játékot 16 MB-os Matrox G400 kártyával is. A Doom 3 engine inicializálási képernyőjének (az a kék alapszínű dobozka, ami már a Quake 3-nál is felugrott a játék töltésénél) tanúsága szerint a játék nem is a 16 mega video RAM-ra bukott ki, hanem egyes, a G400 által nem támogatott, ám a Doom 3 által igényelt OpenGL utasítások miatt tagadta meg a futást...

A Doom 3 minimum specifikációként kér 64 MB videomemóriás grafikus kártyát, ám mi bepróbálkoztunk 32 megás, ma már klasszikusnak számító GeForce2 GTS chipes kártyával is. Mindezt tettük teljes sikerrel! A játék futott, ám a GTS által nyújtott teljesítmény még a legbutább grafikai beállítások mellett sem elég a tulajok számára, hogy játsszanak a Doom 3-mal.

Hivatalosan szintén nem támogatott a játék által a Radeon 7500 készlet, ám mivel 64 mega memória volt az ATI referenciakártyánkon, hát bepróbálkoztunk. Bár ne tettük volna... A program ugyan elindult, ám a timedemo futása során mi magunk egyesével meg tudtuk számolni a kirajzolt képkockákat. A súlyosabb tesztelői szenvedés (a timedemo ugyanis arról ismerszik meg, hogy minél lassabb az alatta fekvő gép, annál hosszabb ideig fut) elkerülése végett a negyedénél elnyomott demó addigi eredménye 1,8 fps volt... Ehhez képest a hasonló tudású (DX7-es), ám órajeleiben jelentősen gyengébb GeForce2 GTS teljesítménye szárnyalásnak titulálható.

Az id által minimumként megjelölt 64 megás GeForce4 MX 440 igen siralmasan, a legalacsonyabb grafikai részletesség mellett (Advanced Optionsben is minden kikapcsolva) futtatta a játékot, ezért elvetendőnek ítéltük. Ugyanez a helyzet a Radeon 9000 Pro, Radeon 9200, Radeon 9250 és a GeForce FX 5200 64 és 128 bit memóriabuszos változatainál is. De miben is reménykedhetnénk korunk grafika szempontjából vett csúcsjátékától nettó 10-15 ezer forintos videokártyával felszerelkezve!? Tovább rontja e kártyák esélyét, hogy akinek ilyen kategóriájú VGA vezérlő van a gépében, annak általában a processzora sem sebességbajnok. Az újdonságnak számító GeForce FX 5500 (lényegében az FX 5200 órajel-módosított változata) 64 bit memóriabuszos változata szintén a vert mezőnyben végzett. A low-end az a low-end marad, akárhogy támogassák is marketinggel...

Kicsit jobb helyzetben van a jó öreg Radeon 8500, a szintén klasszikusnak számító GeForce3, és olcsóbb változata, a Ti200, valamint a friss generációs, ám budget osztályú Radeon 9550. Utóbbiból a 128 bit memóriabuszos, 256 MB memóriával szerelt változat természetesen jobban szerepelt 64 bites, 128 megás társánál, ám a különbség nem radikális. Bár ezeknél a megoldásoknál is ki kell kapcsolni a grafikai sallangokat, ám ezek után – ellentétben a GF4 MX 440 fémjelezte csoporttal – tempósan fut a játék. A fenti kártyák esetében érdemes ki-

Processzor

A Doom 3 futtatásához legalább GF4MX videokártyára lesz szükségünk, de ez a chip (megtévesztő neve ellenére) kissé korlátozott 3D gyorsítási képességekkel rendelkezik. Legfontosabb hátránya, hogy a videokártya sem a szörnyek mozgatását, sem az árnyékok kiszámítását nem képes elvégezni, ezért ez a feladat a Doom 3-ban teljesen a processzorra hárul. Ugyancsak a CPU-t terheli a gravitációnak engedelmeskedő tárgyak fizikai szimulációja, a hangeffektek kezelése, vagy az ellenfelek mesterséges intelligenciája (bár ezúttal ez nem valami komoly feladat...).

Végül, hardveres gyorsítás ide vagy oda, a videokártya driverének a rajzolási parancsokat továbbra is a processzor adja ki, ami a Doom 3 részletgazdag grafikája miatt kemény terhelést jelent.

Videókártya	Grafikus chipkészlet	Memória mennyisége/ memóriabusz	Mag/memória órajel (MHz)	1. jellemző felbontás/timedemo eredmény	2. jellemző felbontás/timedemo eredmény	A Doom 3-hoz ajánljuk-e?
Gainward GeForce 6800 GT	nVidia GeForce 6800 GT (NV40)	256 MB/256 bit	351/1002	1280x1024, HQ, 4X AA / 47,9 fps	1024x768, HQ, 8XS AA / 39,9 fps	ajánlott
MSI GeForce 6800	nVidia GeForce 6800 (NV40)	128 MB/256 bit	324/702	1600x1200, HQ / 46,2 fps	1280x1024, HQ / 58,1 fps	ajánlott
Sapphire Radeon X800 Pro	ATI Radeon X800 Pro (R420)	256 MB/256 bit	473/891	1280x1024, HQ, 2X AA / 42,8 fps	1280x1024, HQ / 50,5 fps	ajánlott
PowerColor Radeon 9800XT	ATI Radeon 9800XT (R360)	256 MB/256 bit	412/729	1024x768, HQ / 47,0 fps	1024x768, HQ, 2X AA / 38,7 fps	ajánlott
ATI Radeon 9800 Pro	ATI Radeon 9800 Pro (R350)	128 MB/256 bit	378/675	1024x768, HQ / 43,0 fps	800x600, HQ / 58,8 fps	ajánlott
Leadtek GeForce FX 5950 Ultra	nVidia GeForce FX 5950 Ultra (NV38)	256 MB/256 bit	475/947	1024x768, HQ / 44,1 fps	1024x768, HQ, 2X AA / 33,2 fps	ajánlott
MSI GeForce FX 5900	nVidia GeForce FX 5900 (NV35)	128 MB/256 bit	400/851	800x600, HQ, 2X AA / 44,7 fps	800x600, HQ, 4X AA / 39,0 fps	ajánlott
Gainward GeForce FX 5900 XT	nVidia GeForce FX 5900 XT (NV35)	128 MB/256 bit	400/702	800x600, HQ, 2X AA / 43,2 fps	800x600, HQ, 4X AA / 37,1 fps	ajánlott
Sapphire Radeon 9600XT	ATI Radeon 9600XT (RV360)	128 MB/128 bit	500/648	800x600, MQ / 44,8 fps	800x600, HQ / 40,5 fps	korlátozott mértékben ajánlott
Gigabyte GeForce FX 5700 Ultra	nVidia GeForce FX 5700 Ultra (NV36)	128 MB/128 bit	475/907	800x600, MQ / 45,8 fps	800x600, HQ / 38,5 fps	korlátozott mértékben ajánlott
inno3D GeForce FX 5600 Ultra	nVidia GeForce FX 5600 Ultra (NV31)	128 MB/128 bit	400/800	640x480, HQ / 45,7 fps	800x600, HQ / 34,3 fps	kevéssé ajánlott
Gainward GeForce FX 5700	nVidia GeForce FX 5700 (NV36)	128 MB/128 bit	425/552	640x480, MQ / 51,4 fps	800x600, MQ / 37,6 fps	kevéssé ajánlott
ATI Radeon 9600 Pro	ATI Radeon 9600 Pro (RV350)	128 MB/128 bit	398/594	640x480, MQ / 53,1 fps	800x600, MQ / 37,9 fps	kevéssé ajánlott
ATI Radeon 9600	ATI Radeon 9600 (RV350)	128 MB/128 bit	324/405	640x480, MQ / 41,4 fps	800x600, MQ / 28,8 fps	határeset
Club3D GeForce FX 5600	nVidia GeForce FX 5600 (NV31)	128 MB/128 bit	325/500	640x480, MQ / 43,4 fps	640x480, HQ / 34,9 fps	határeset
Club3D Radeon 9800 SE	ATI Radeon 9800 SE (R350)	128 MB/256 bit	378/675	640x480, HQ / 41,0 fps	640x480, MQ / 48,9 fps	kevéssé ajánlott
Leadtek GeForce4 Ti 4600	nVidia GeForce4 Ti 4600 (NV25)	128 MB/128 bit	300/648	640x480, MQ / 44,1 fps	800x600, MQ / 32,4 fps	kevéssé ajánlott
AOpen GeForce4 Ti 4200	nVidia GeForce4 Ti 4200 (NV25)	128 MB/128 bit	250/446	640x480, LQ / 37,4 fps	640x480, MQ / 36,5 fps	nem ajánlott
ATI Radeon 8500	ATI Radeon 8500 (R200)	64 MB/128 bit	275/549	640x480, LQ, AdvOps minden ki / 45,6 fps	640x480, LQ / 24,9 fps	nem ajánlott
Chaintech GeForce 3 Ti200	nVidia GeForce 3 Ti200 (NV20)	64 MB/128 bit	175/401	640x480, LQ, AdvOps minden ki / 50,0 fps	640x480, LQ / 26,9 fps	nem ajánlott
nVidia GeForce 3	nVidia GeForce 3 (NV20)	64 MB/128 bit	200/458	640x480, LQ, AdvOps minden ki / 54,8 fps	640x480, LQ / 30,6 fps	nem ajánlott
AOpen GeForce FX 5200	nVidia GeForce FX 5200 (NV34)	256 MB/128 bit	250/320	640x480, LQ, AdvOps minden ki / 33,5 fps	640x480, MQ / 21,8 fps	felejtsd el
Club3D GeForce FX 5200	nVidia GeForce FX 5200 (NV34)	128 MB/64 bit	250/531	640x480, LQ, AdvOps minden ki / 26,8 fps	640x480, MQ / 15,8 fps	felejtsd el
HIS Radeon 9250	ATI Radeon 9250	128 MB/128 bit	239/401	640x480, MQ, AdvOps minden ki / 30,8 fps	640x480, MQ / 19,3 fps	felejtsd el
MSI GeForce4 MX 440	nVidia GeForce4 MX 440 (NV17)	64 MB/128 bit	270/405	640x480, LQ, AdvOps minden ki / 40,7 fps	640x480, LQ / 18,6 fps	nem ajánlott
HIS Radeon 9550	ATI Radeon 9550	128 MB/64 bit	250/400	640x480, MQ, AdvOps minden ki / 50,1 fps	640x480, MQ / 28,0 fps	nem ajánlott
AOpen GeForce FX 5500	nVidia GeForce FX 5500 (NV34)	128 MB/64 bit	270/320	640x480, MQ, AdvOps minden ki / 30,8 fps	640x480, MQ / 18,8 fps	felejtsd el
Club3D Radeon 9200	ATI Radeon 9200 (RV280)	128 MB/128 bit	250/401	640x480, MQ, AdvOps minden ki / 32,1 fps	640x480, MQ / 20,1 fps	felejtsd el
Club3D Radeon 9550	ATI Radeon 9550	256 MB/128 bit	250/400	640x480, MQ, AdvOps shadows ki / 52,6 fps	640x480, MQ / 34,1 fps	kevéssé ajánlott
Gigabyte Radeon 9000 Pro	ATI Radeon 9000 Pro (RV250)	64 MB/128 bit	275/549	640x480, LQ, AdvOps shadows ki / 35,6 fps	640x480, LQ, AdvOps minden ki / 35,8 fps	felejtsd el
Asus GeForce2 GTS	nVidia GeForce2 GTS (NV15)	32 MB/128 bit	200/333	640x480, LQ, AdvOps minden ki / 29,7 fps	n.a.	felejtsd el

sérletezni az Advanced Options beállítások finomhangolásával az optimális látvány-sebesség kombó elérése érdekében. Szívet melengető látni, hogy egy közel három éves, a maga idejében középkategóriás (Ti200) kártyán is fut a Doom 3, ennek ellenére ez a csoport is hanyagolandó, illetve a tulajoknak erősen el kell gondolkodnia a cserén.

Az egykor csúcskártyának számító GeForce4 Ti megoldások a Doom 3-ban egyáltalán nem vitézkednek. Még ha el is tekintünk attól a ténytől, hogy képtelenek kirakni a képernyőre a DX9-es effekteket, be kell látnunk: a sebességük sem az igazi. A csalódás elkerülése végett érdemes 640*480-as felbontásnál maradni, és Ti4200 esetében szorgalmasan lekapcsolgatni az extra grafikai funkciókat. Ismerve a GF4 Ti architektúra nyers erejét, illetve a Ti 4600-ak két évvel ezelőtti vételárát, csalódtunk. Persze az idő minden felett eljár...

A következő képzeletbeli teljesítmény-polcon az általunk mindig is kissé perverz megoldásnak tartott Radeon 9800SE (mi tisztességesebb, 256 bit memóriabuszos, Pro órajelezett példányt vizsgáltunk, de sajnos a piacon vannak ennél jóval gyengébb darabok is) tartja a frontot a hasonló erőt képviselő Radeon 9600 Próval és GeForce FX 5600 Ultrával egyetemben. Ennél a csoportnál jobb CPU támogatásával már kirándulást lehet tenni a 800*600 birodalmába, ám az igazán folyamatos játékmenethez itt is ajánlott a 640*480 – persze már nem kell kikapcsolni az extrákat, és a textúrarészletesség is mehet Medium vagy High Qualityre. Tesztelői tapasztalat, hogy a játék Radeon 9600 Pro, Athlon XP 2500+ konfigon teljes mértékben élvezhető 800*600, Medium Qualityn! Ehhez a körhöz sorolandó még a GeForce FX 5700 alapváltozata is.

Nincsen a fenti szerencsés helyzetben a Radeon 9600, illetve a GeForce FX 5600 alapváltozata. Ezeknél bizony ragaszkodni kell a 640*480-hoz, ám ennél a felbontásnál nyugodtan mehet a Medium Quality. Ez a két megoldás testesíti meg az általunk meghatározott abszolút minimumot a Doom 3-mal való játékhoz (de nem ez az általunk megadott ajánlás!) VGA vezérlő szempontjából. Ez persze csak olyan esetekre vonatkozik, amikor a már gépben levő videokártyával van dolgunk – ha fejleszteni ki-

Memória

A központi memória mennyisége nyilván az egyszerre betölthető adatok mennyiségét határozza meg. Sajnos a 256 MB a Doom 3-hoz már kevés, és 512 MB alatt állandó töltögetésre, valamint korlátozott mennyiségű hangeffektre lehet számítani. Fél giga RAM esetén már érdemes a memória negyedét gyorsítótárnak használni a Doomconfig.cfg file módosításával, ez jelentősen lecsökkenti a hirtelen megakadásokat (ami például új szobákba való belépéskor fordulhat elő).

Ezt a három sort kell az alábbinak megfelelőre módosítani:

```
seta image_useCache "1"
seta image_cacheMegs "128"
seta image_cacheMinK "3072"
```

Videokártya sebesség

A valósághű bevilágítás érdekében a Doom 3 a megszokottnál több lépésben rajzolja ki a pályát és az ellenfeleket a képernyőre. Első nekifutásra lényegében nem is jelenít meg semmit, csak a Z-buffert tölti fel, hogy ezután ne kelljen foglalkoznia takarásban lévő, végeredményben nem látható pixelekkel.

Ezután minden egyes fényforrást önállóan dolgoz fel az árnyékoláshoz: először a stencil bufferbe rajzolja magát az árnyékot, majd ezt egyfajta sablonként használva „festi fel" a fény hatását bump mappinggel, csillanásokkal az árnyékon kívüli részekre. Látható, hogy már ehhez is többször kell kirajzolni minden pixelt, és bizony gyakran előfordul, hogy egy felületet 2-3 lámpa is megvilágít. Ide tehát fill rate kell dögivel, különösen az árnyékokhoz – ráadásul minél régebbi a videokártya, annál többet kell dolgoznia, mert a fejlett shadereket csak még többszöri feldolgozással lehet kiváltani.

Az eredmény tehát az, hogy a Doom 3 minden eddigi játéknál keményebben meghajtja a videokártyát, és ez a terhelés a felbontás növelésével arányosan még tovább növekszik. Már a manapság átlagosnak számító 1024*768-hoz is bikaerős hardver kell – de szerencsére a játék még 640*480-ban is igen jól néz ki.

Video memória

A Doom 3 a bump mapping és a specular (erősen fényvisszaverő, csillogó felületeket megjelenítő) megvilágítás általános alkalmazására épít. Ez azt jelenti, hogy az eddig megszokott egy színtextúra és a pályák fix megvilágítására használt alacsony felbontású lightmapek helyett most minden tárgy és poligon három textúrát használ – vagyis sokkal több memóriát foglal egy-egy szörny vagy pálya a videokártya RAM-jából.

Egy átlagos Doom 3 pálya összesen több mint fél GB (!) textúrát használ, ezért a legtöbb mai videokártyán nem lehet a játékot teljes részletesség mellett folyamatosan futtatni, időről időre kisebb megakadások jelzik, hogy sűrű adatforgalom zajlik a központi memória és a videokártya RAM-ja között. A megoldást a DXTC tömörítés használata jelenti, valamint végső esetben a részletesebb textúrák lekicsinyítése.

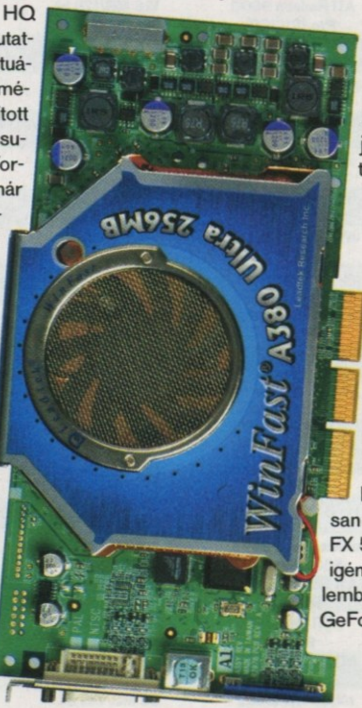
A sokat sejtető Ultra High Quality jelenti a tömörítés teljes kikapcsolását; High Quality esetén már csak a bump mapek tömörítetlenek, de ehhez is 256MB-os kártya ajánlott. Medium Qualityn minden textúrára bekapcsolja a Doom 3 a tömörítést (ami bump mapek esetében apró egyenetlenségeket, grafikai hibákat okozhat a sima felületű tárgyakon), 128MB alatt pedig életbe lép a Low Quality, ahol a specular mapek 64*64 pixelre zsugorodnak, és a játék egyáltalán nem használ 512*512-nél nagyobb textúrákat.

vánjuk a konfigunkat, mindenképpen érdemes magasabbra célozni.

A közelmúlt középkategóriás ATI slágerének, a Radeon 9600XT-nek társaságában már nyugodtan nekiülhetünk irtani a Pokol démonait. A 800*600, High Quality elérhető közelségbe kerül, és ugyanez a helyzet a kevésbé népszerű, ám teljesítmény szempontjából szintén meglehetősen jó GeForce FX 5700 Ultra esetében. A 9600XT lenne az általunk javasolt minimum ATI-s megoldás a Doom 3-hoz, amennyiben a sokkal nagyobb teljesítményt nyújtó 9800 Pro nem lenne olyan közel hozzá árban. Így azonban csak annyit mondhatunk, hogy az XT tulajoknak most sem kell csalatkozniuk befektetésükben.

A GeForce FX 5900 és az 5900 XT esetében már vígan belevághatunk a 800*600, HQ módba, és még némi élsimítás is belefér a pakliba (a 61.77 ForceWare esetében driverből erőltetve). Erősebb processzor megléte esetén bele lehet kóstolni az 1024*768, HQ módba is, de méréseink azt mutatták, hogy ehhez nem minden szituációban elég az 5900-ak teljesítménye – sűrűbb effekt-esővel tarkított csaták esetében érezhető belassulásokkal lehet számolni. A GeForce FX 5950 Ultra azonban már megfelelő társ utóbbi felbontáshoz, más kérdés, hogy a cikk írásának időpontjában még mindig az X800 Pro árszintjén mozognak az ilyen chipes kártyák, és az X800 Pro fél kézzel leveri a legtöbb esetben az nVidiának e termékét...

Szintén az 1024*768, HQ beállítás az ideális mind a Radeon 9800 Pro, mind a 9800XT számára. Kissé meglepett minket, hogy a jóval drágábban mért 9800XT a dupla mennyiségű video RAM és a magasabb órajelek ellenére is alig volt gyorsabb a 9800 Prónál. Talán Ultra High



Hi GeForce FX 5950 Ultra - nem új, de jól bírja

Quality módban nagyobb lett volna a különbség az XT javára.

A Radeon X800 Pro és a megfelelően erős CPU beizzítása esetén megnyílik az út az 1280*1024, HQ módhoz, és még némi élsimítás is bejátszhat a képbe. Ha nem lenne az nVidia 6800-as sorozata, most vadul ünnepelnénk az X800 szériát. Nem mértük le őket (mivel úgyis remekül hasítanának, és ennek leközlése már szinte közhelyszámba menne), ám nagy valószínűséggel az X800 XT, illetve az XT PE lehetővé teszi a játék zökkenőmentes futását 1600*1200-as felbontásban, és talán még a kétmintás élsimítást is elviseli ez az összeállítás. Ezért az élményért azonban súlyos pénzösszeget kell a pultra pakolni, olcsóbb márkák esetében is legalább 120 ezrest. Az ATI számára ez elég csúfos bukta, ám az X800 Prónál jelentősen olcsóbban mért normál GeForce 6800 a feleannyi memória ellenére is játszhatóvá tudta varázsolni gépünkön az 1600*1200, HQ módot. Ehhez csak gratulálni tu-

Jó hardveren pokolian hasít

dunk az nVidiának! A helyzet drasztikusan nem változik a 6800 GT bevetésével sem, mindössze utóbbi megoldás esetén nagyobb az élsimításhoz megmaradó játéktér, és kevesebb belassulással kell számolni a magasabb felbontások használata esetén, amikor grafikailag kifejezetten intenzív részhez érünk a játékban.

Konklúzió és ajánlások

Röviden és nyíltan a következőket tudjuk mondani: amennyiben jelenleg gyengébb VGA vezérlő tulajdonosa vagy, vagy veszel most a Doom 3-hoz megfelelően erős videokártyát (és persze RAM-ot, processzort stb.), vagy később ruházol be erre a játékra, amikor már elég erős lesz a géped – ugyanis a Doom 3 kifejezetten olyan játék, amelyet szinte bűn minimális grafikai beállításokkal játszani.

A játék megfelelő élvezetéhez – eltekintve a RAM és a proci követelményektől – mi minimálisan Radeon 9700-at vagy GeForce FX 5900XT-t javaslunk, a komolyabb igények kielégítéséhez pedig (figyelembe véve az ár-teljesítmény faktort) GeForce 6800-as kártyát.

g / LY / Joc

Info

A teszthez használt eszközöket biztosították:
Pulsar: Club3D kártyák
Bluefish: Asus alaplap, Maxtor merevlemez
Alien Computers: Corsair memóriák, MSI GF6800, Inno3D GF5600U, Gigabyte GF5700U
Herta: Gainward kártyák
Expert: Sapphire kártyák
Kelly-Tech: Coolink táp és hűtő
Intel Magyarország
ATI

A tesztmezőny (fent nem említett részének) összeverbuválásában nyújtott segítségért köszönetet érdemel: Brigi & MartinM, Bullseye, Sasa, Tatcom.

Keresel valamit?
Utazas.lap.hu
Horvatorszag.lap.hu
Auto.lap.hu
Lastminute.lap.hu
Idojaras.lap.hu
Repulojegy.lap.hu
Ingatlan.lap.hu Terkep.lap.hu Szotar.lap.hu Hotel.lap.hu
Ujsag.lap.hu Fapados.lap.hu Horoszkop.lap.hu Allas.lap.hu
Bulvar.lap.hu Tarskereso.lap.hu Jatek.lap.hu Hasznaltauto.lap.hu
Kepeslap.lap.hu Zene.lap.hu Gsm.lap.hu Noi.lap.hu Etel.lap.hu Mozi.lap.hu
Menetrend.lap.hu Mozi.lap.hu Foci.lap.hu Ezoteria.lap.hu Nyelvoktatas.lap.hu
lakopark.lap.hu balaton.lap.hu budapest.lap.hu dalszoveg.lap.hu bicikli.lap.hu diak.lap.hu
szallasfoglalas.lap.hu allasajanlat.lap.hu kemping.lap.hu sms.lap.hu sport.lap.hu olaszorszag.lap.hu
rock.lap.hu szerencsejatek.lap.hu telefon.lap.hu gsmtelefon.lap.hu digitalisfoto.lap.hu harrypotter.lap.hu tv.lap.hu
dvd.lap.hu strand.lap.hu maganszallas.lap.hu alberlet.lap.hu parkapcsolat.lap.hu aquapark.lap.hu nudista.lap.hu
hardverbolt.lap.hu atkinsdieta.lap.hu lotto.lap.hu orvostudomany.lap.hu aruhaz.lap.hu leszbikus.lap.hu sztar.lap.hu
egeszseg.lap.hu egyetem.lap.hu foto.lap.hu kutya.lap.hu biztositas.lap.hu forma1.lap.hu tgp.lap.hu
Már több mint 2300 témában LAPozhatsz nálunk.
autotuning.lap.hu tanfolyam.lap.hu autoalkatresz.lap.hu etterem.lap.hu kozepiskola.lap.hu disco.lap.hu panzio.lap.hu
nyelvoktatas.lap.hu munka.lap.hu foiskola.lap.hu radio.lap.hu baba.lap.hu eskuvo.lap.hu
startlap
www.startlap.hu
A legjobb weboldalak egy helyen.

Ati X800 Pro videokártyák tesztje

Kiskirályok

Rajta nem múlik a sorozat sikere

Az előző hónapokban bemutattuk az nVidia és az ATI új chipjeit, és a referenciakártyákat is leteszteltük. A papírforma szép és jó, ám a való élet sokkal izgalmasabb. Itt már színesedik a paletta, megjelennek a gyártók egyedi megoldásai és egyéb, eleddig eltitkolt tulajdonságokra is fény derülhet. Tesztünkben a sikerchipnek ígérkező ATI Radeon X800 Próra épülő grafikus kártyákat vizsgáltuk meg.

A tavaszvégi ATI-nVidia összecsapás után nem volt egyértelmű, kié az okosabb lépés. Az ATI az R420-as chippel a nyers erő felé, az nVidia pedig a fejlődés irányába lépett tovább. Előbbinek nem kellett megszakítania a sikeres architektúrafejlesztési stratégiát, hiszen már az elődök (ATI R3xx) is jobbak voltak a vetélytársaknál. Ezzel ellentétben az nVidiának minden tudományát és fortélyát be kellett vetnie, hogy ne maradjon le behozhatatlanul az ATI mögött.

Az ATI munkájának eredménye az R420-as videochip, 16 pixel futószalaggal, 6 vertexárnyalóval és nagyon jelentős nyers erővel. A nagymértékben párhuzamosított architektúrának hála, a hibás chipekben egyszerűen letilthatóak a futószalag-négyesek, ezáltal a chip jól skálázható és a selejtszázalék is alacsonyan tartható. Az így kapott 12 pipeline-os R420-as chip lett az X800 Pro kártyák alapja.

Az nVidia is hasonló elvet követett, a felépítés is sokban hasonlít az ATI chipjéhez, ám ez esetben fejlettebb, Shader Model 3.0 kompatibilis árnyalókkal találkozunk. Az nVidia is él a futószalag-letiltással, ám az így kapott 12 pipeline-os GeForce 6800-ast a piacon az ATI X800 Pro alá pozícionálta. Az X800 Pro ellenfele árban és sebességben az nVidia elgondolása szerint a GeForce 6800 GT, a maga 16 futószalagjával, és az Ultránál némileg alacsonyabb órajeleivel. Tesztünkben a legjobb X800 Pro kártya keresése mellett a két chipet is összemérjük, hogy eldönthessük, van-e esélye az nVidiának az egyre erősebb ATI-val szemben.

Nyolc tojás

Néhány évvel ezelőtt még nehéz volt két egyforma kialakítású, eltérő márkájú VGA kártyát találni a piacon, ám ez mára megváltozott. A videokártyák nyáklapja bonyolult, a szerelés nem egyszerű, drága gyártósorok kellenek hozzá, amit a kisebb cégek nem engedhetnek meg maguknak. Így kialakult az a trend, hogy sok kisebb cég a nagyobb, saját gyártósorral rendelkező óriásoktól szerzi be a kész terméket, majd ráragasztja matricáját, tervez egy szép dobozt és saját neve alatt adja el a kártyát. Sok esetben egyenesen referenciakártyákat vásárolnak ezek a cégek, ahol magának az ATI-nak a minőségbiztositása a garancia. Hála az egységes kártyáknak, a legtöbb esetben közel egyforma kártyákat kapunk más néven, ami nem baj, csupán a tesztelésük unalmas (ennyit a tesztelők hányatott sorsáról). Ennek következményeként az eredményekben sem találkozunk nagyobb eltérésekkel, az 1-2%-os különbség pedig belefér a mérési pontatlanság tűréshatárába.

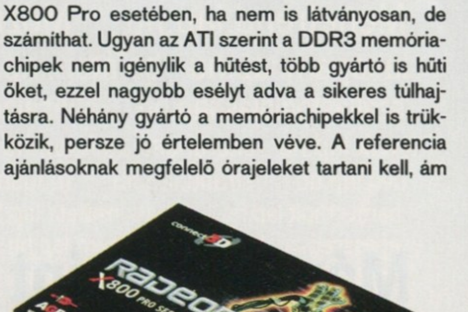
Ahol a gyártók nagyobb szabadságot kapnak, ott már több érdekességet találhatunk. Ilyen lehet a hűtés, ami az X800 Pro esetében, ha nem is látványosan, de számíthat. Ugyan az ATI szerint a DDR3 memóriachipek nem igénylik a hűtést, több gyártó is hűti őket, ezzel nagyobb esélyt adva a sikeres túlhajtásra. Néhány gyártó a memóriachipekkel is trükközik, persze jó értelemben véve. A referencia ajánlásoknak megfelelő órajeleket tartani kell, ám

A Connect3D is a referenciakártyára épít

Tesztkonfig

AMD Athlon 64 FX-53 processzor, MSI K8T Neo2-FIR Socket 939-es alaplap, 2x512 MByte Corsair PC3200LL memória, 360 Wattos AOpen tápegység, Seagate 120 GByte-os SATA merevlemez.

A teszthez használt driverek verziója:
Ati Catalyst: 4.7
nVidia ForceWare: 61.76
VIA 4-1: 4.51
Magyar Microsoft Windows XP Professional, SP1 szervizcsomaggal, DirectX 9.0b.



Connect3D kívülről

elképzelhető, hogy egyes kártyákon a memória elméleti maximális órajele magasabb ennél. Ekkor szinte 100 %-ra vehető a memóriatuning sikere. A végére maradt a körítés, ami a legszínesebb. Szinte minden gyártó igyekszik játékot mellékelni, kevesen vannak, akik még ezeknél a drágának mondható kártyánál is törekednek a puritán szoftver- és kellékcsomagra.

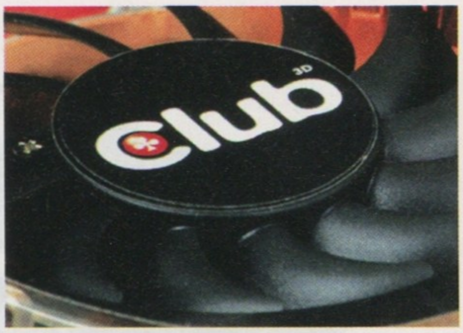
Ezek tudatában érthető, hogy az értékelésnél miért nem vettük komolyan figyelembe a néhány százalékos képkocka/s eltéréseket. Az egyedi megoldásokra, jó szoftverkörítésre és természetesen a barátságos árra helyeztük a hangsúlyt.

Az első, referencia Radeon X800 Pro bemutatásakor már összehasonlítottuk az előző generációs Radeon 9800 XT-vel és a csúcskártyával, az X800 XT PE-vel is, ezért erre most nem volt szükség.

A legjobbak

Az értékelést átalakítottuk némileg, hogy jobban megmutassa a mezőnyön belüli eltéréseket. Erre szükség is volt, mert több tekintetben megegyeztek a kártyák. Az első szempont mi más lehetne, mint a teljesítmény. Ennek a szempontnak alig volt beleszólása a végső pontszámba, de nem elhanyagolható a kártyák alapsebessége. Ezen a téren az Abit, a GeCube és a Sapphire remekelt – ezek közül is a legutóbbi mutatta a legkiegyenlítettebb, legjobb teljesítményt. Itt a referenciakártya a sereghajtó, ám ahogy azt már többször is hangsúlyoztuk, ez csupán néhány képkocka/sos elmaradást jelent, ami nem látványos.

A második, izgalmasabb vizsgálódási terület a tuning volt. Ugyan kevesen pörgetik túl videokártyájukat, nem



Referencia hűtő - Club3D cimkével

árt tisztában lenni vele, melyik gyártó terméke a legalkalmasabb erre. Sajnos ennél a tesztnél csak az aktuálisan tesztelt kártyára jellemző adatokkal

Barkács

A neten felbukkant pletykák, majd ezeket igazoló, sikeres modolások (átalakítások) az X800 Pro egyik érdekes tulajdonságát használják ki. A hűtést eltávolítva, majd a mag melletti két érintkező közti elvágott vezetősávot újra összekötve nagyobb teljesítményre bírhatjuk kártyánkat. A Pro gyárilag 12 aktív pixel futószalagot használ, de mint tudjuk, ott bújik benne a maradék négyes egység is, hiszen a teljes értékű R420-ban 16 pipeline üzemel. A vezetősáv összekötése, és az X800 XT BIOS besütése után elvileg igazi, csökkentett órajelű XT-t kapunk, ám ez nem minden esetben sikerülhet. Elképzelhető, hogy az X800 Pro kártyán lévő chipet nem véletlenül adták el Próként, ugyanis a maradék 4 futószalag hibásan üzemel. Létezik olyan gyártó is (pl. a Gigabyte), aki eleve engedélyezi mind a 16 futószalagot, és szimpla BIOS frissítéssel aktiválhatjuk azokat. Ez kevésbé rizikós vállalkozás, de nehéz ilyen kártyára rábukkanni. Tesztünkben csupán a GeCube volt ilyen (már eleve gyanús volt a gyorsabb memória és a VIVO kivitel), tehát elképzelhető, hogy a VIVO kivitelű, 1,6 ns-os memóriachipekkel szerelt kártyákat érdemes behatóbban megvizsgálni...

tudunk szolgálni. Emiatt elképzelhető, hogy azonos márka- és típusjelzés alatt másik szériából származó, azonos termék eltér ettől az értéktől. Ezen a területen a GeCube előnnyel indult gyárilag effektív 1200 MHz-re képes memóriáival. A Club3D és az Asus a jobb hűtéssel próbálta javítani esélyeit – ami utóbbinak jobban sikerült (ezen

A Club3D-n a memóriákat is hűtik

A Sapphire X800 Pro doboza...

9800 XT referenciahűtő dolgozott, ami a mag melletti memóriachipeket is hűti). A PowerColor semmiféle extrát nem adott a tuninghoz, egyszerűen jól bírta azt.

A tesztben szereplő kártyákat igazán körítésük különböztette meg egymástól. Sajnos ezt a tulajdonságot Magyarországon még nem becsülik sokra, pedig egyes kártyák esetén súlyos összegektől kímélhetjük meg magunkat. Már több kártyához is A kategóriás, teljes verziós, új játékokat mellékelnek, amik külön megvásárolva bizony súlyos tízezrekbe kerülnének. Az X800-as kártyák esetében már eltűnt a Half-Life 2 kupon, viszont a Valve-val való jó kapcsolatot bizonyítandó sok esetben találkozhatunk a Counter Strike: Condition Zeróval. A játékok terén élenjáró az Asus, a PowerColor és a Sapphire is, utóbbi két nagyon jó játékot ajándékoz vásárlóinak. A felhasználói szoftverek közt általános a DVD-lejátszó, és -szerkesztő szoftver, szinte minden esetben kapunk valamit. Egyedül az Asus CD tartója van megtömve szoftverekkel (sőt, CD tartója is csak neki van).

A végére maradtak az extrák, amibe minden egyedi kiegészítő, csecsebecse vagy éppen hasznos segédeszköz beletartozik. Kábelek és átalakítók tekintetében szinte minden cég ugyanazt az egy-

Szubjektív

Ahogy ATI X800 XT PE és nVidia 6800 Ultra tesztjeinkből kiderült, mind az ATI, mind az nVidia elkészült új nagyágyúival, az erődemonstrációk megvoltak, jöhet a piac elárasztása, a gyengébb, módosított változatok kidolgozása, az árharc. Jelenleg valamivel gyorsabb az ATI X800 XT PE kártyája, de meglehetősen drága is. A GeForce 6800 Ultra egymagában nem képes felvenni a versenyt vele, de két PCI Express változatot összeköthetünk, és akkor semmi sem állíthatja meg az új autó áráért vásárolt erőművet...

Az erőfitogtatásnál sokkal fontosabb, hogy melyik gyártó termékét kedvelik meg jobban a vásárlók, és ez nem a legfelső árkategóriában fog eldőlni. A lassabb modellek közt a most tesztelt X800 Pro széria számíthat sikerre, megfizethető ára és csúcsteljesítménye miatt. Nagyon erős versenyző a GeForce 6800 GT, amely közel azonos ár mellett bizony némileg gyorsabb az ATI-nál, ráadásul támogatja a 3.0-s Shader Modelt is (noha ennek látványos kihasználására még várnunk kell). Felröppentek a hírek, hogy az ATI is elkészíti a maga GT verzióját, vagyis az erőteljesen csökkentett órajelű, 16 futószalagos X800 XT-t, de hivatalos forrás ezt még nem erősítette meg. Nemsokára érkeznek az SE, és LE változatok is, melyek még barátibb áron kínálják majd a legfrissebb technológiát.

hi ... és maga a kártya amihez több jó játék jár

Gyártó	Asus	Sapphire	GeCube	PowerColor
Típus	AX800 Pro	Radeon X800 Pro	Radeon X800 Pro-VIVO Limited Edition	X800 Pro Limited Assassin Edition R42-PD3
Bruttó végfelhasználó ár [Ft]	131.125	120.000	124.500	122.000
Műszaki adatok				
Grafikus mag órajele	472,5 MHz	472,5 MHz	474,75 MHz	472,5 MHz
Memória órajele (effektív)	891 MHz	891 MHz	900 MHz	891 MHz
Fedélzeti memória mennyisége	256 MByte GDDR3 SDRAM	256 MByte GDDR3 SDRAM	256 MByte GDDR3 SDRAM	256 MByte GDDR3 SDRAM
Fedélzeti memória maximális órajele	1000 MHz	1000 MHz	1200 MHz	1000 MHz
Grafikus mag tuning 520/540/550 MHz	+/+/+	+/-/-	+/+/-	+/+/-
Memória tuning 530/560/575 MHz	+/+/+	+/+/+	+/+/+	+/+/+
Overdrive funkció	-	-	-	+
A kártya ki- és bemenetei	1 VGA, 1 DVI, 1 TV Out	1 VGA, 1 DVI, 1 TV Out	1 VGA, 1 DVI, 1 TV In/Out	1 VGA, 1 DVI, 1 TV Out
A kártya GPU, illetve memóriahűtésének mérete és fajtája	a chip melletti memóriákra rálógó, nagyméretű hűtő	referencia hűtő	referencia hűtő	referencia hűtő
Hozzáadott teljes játékok	Counter Strike: Condition Zero, Deus Ex: Invisible war	Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Prince of Persia: The sands of time	Counter Strike: Condition Zero	Hitman: Contracts
MÉRÉSI EREDMÉNYEK [képkocka/s]				
Enemy Territory 1024x768x32 bit, HQ	71.7	71.8	73.1	71.6
Enemy Territory 1600x1200x32 bit, HQ, 4xAA, 8xAF	55.5	55.7	54.7	55.1
Far Cry 1024x768x32 bit, VHQ	60.21	61.1	60.53	61.11
Far Cry 1600x1200x32 bit, VHQ, 4xAA, 8xAF	29.36	31.71	29.22	30.65
Halo 1600x1200x32 bit, HQ	44.71	45.93	45.83	47.28
Unreal Tournament 2004 1024x768x32 bit, HQ	121.42	121.7	122.17	122.39
Unreal Tournament 2004 1600x1200x32 bit, HQ 4xAA, 8xAF	71.91	71.92	68.21	71.91

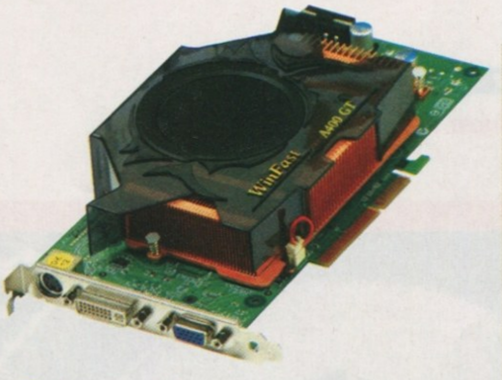
Megjegyzés: HQ - High Quality, VHQ - Very High Quality

A gaz ellen

Ki más lehetne az ellenfél, mint az nVidia titkos fegyvere, a GeForce 6800 GT. Ez a kártya az X800 Próhoz közeli árban kerül a boltok polcaira, így az árverseny adott. A sebességgel sincsen gond, az nVidia biztosra akart menni, így mind a 16 futószalagot engedélyezte a GT chipben. Az ATI shaderei, architektúrája bármennyire is agresszív vagy erős, a számbeli fölénnyel nem tud mit kezdeni (ahogy a kezdő stratéga is létszámfölénnyel próbálja meg palástolni zöldfülűségét). A 6800 GT esetében ez kiválóan sikerült az nVidiának: szinte minden tesztben a GeForce viszi a pálmát (ha nem is túl nagy különbségekkel), ami a tisztán ATI Radeon X800 Pro tesztben meglehetősen övön aluli ütésnek számít.

A Leadtek ezt még megfejelte kiváló, hatalmas, egyedi hűtéssel, és mesterien összeállított szoftvercsomaggal: négy teljes játék (amiből kettő nagy név), hatalmas, kiváló tuninglehetőséget biztosító kétoldalas hűtés, megfizethető és versenyképes ár – mi kellhet még? A kártya stabilan vitte a 450 MHz-es mag- és effektív 1200 MHz-es memóriaórajeleket is (ezzel GeForce 6800 Ultrává előlépve), ami igencsak masszív tuningnak minősül. Az nVidiát nem olyan könnyű lerázni, mint azt sokan gondolták és hangoztatták…

ségcsomagot kínálja, ebben nem igazán volt eltérés. A sort a Club3D nyitja, a hátlapi memóriachipekre szerelt extra hűtőbordákkal. A GeCube a videobemenetére lehet büszke, ugyanakkor a kábelekkel elég szűkmarkúan bánt. A PowerColor limitált szériás X800 Prójához hasznos és jó táskát kapunk, ezért megérdemli az extra pontokat. Az első helyen az Asus landol: a hatalmas dobozban narancssárga CD tartó, egy halomnyi kézikönyv és egy USB-s webkamera bújik meg. Emellett a kártyán a referenciánál nagyobb hűtés dolgozik.



Az ellenlábas

Nehéz egyetlen kártyát is kiemelni a mezőnyből, hiszen mindegyik kellően gyors és jó volt. A stabilitásról nem esett szó, de ez manapság már kötelező elvárás minden hardverelemtől. Mivel sebességben nem volt különösebb eltérés egyik kártya esetében sem, a tesztben szereplő összes kártyát nyugodt szívvel ajánljuk. A mezőnyből leheletnyivel jobb teljesítménye, a mellékelt játékok minősége és a kedvező ár alapján a Sapphire X800 Prójára esett a választásunk. Aki a referenciánál jobb hűtésű kártyát, webkamerát és rengeteg jó szoftvert szeretne, válassza az Asust, igazán jó vétel az AX800 Pro. Aki pedig tuningon töri a fejét, esetleg a videobemenetre fáj a foga, a jó árazású GeCube-bal meg lesz elégedve. Aki nem kíván élni a túlpörgetéssel és megelégszik a referenciakiépítéssel, azonban a legjobb árú X800 Prót keresi, vesse tekintetét a HIS-re, mely a legolcsóbb, és átlagosan jó kártya.

Artúr

Info

A cikk eredeti, bővebb terjedelmű változata a szeptemberi CHIP Magazinban jelent meg.

Így teszteltünk

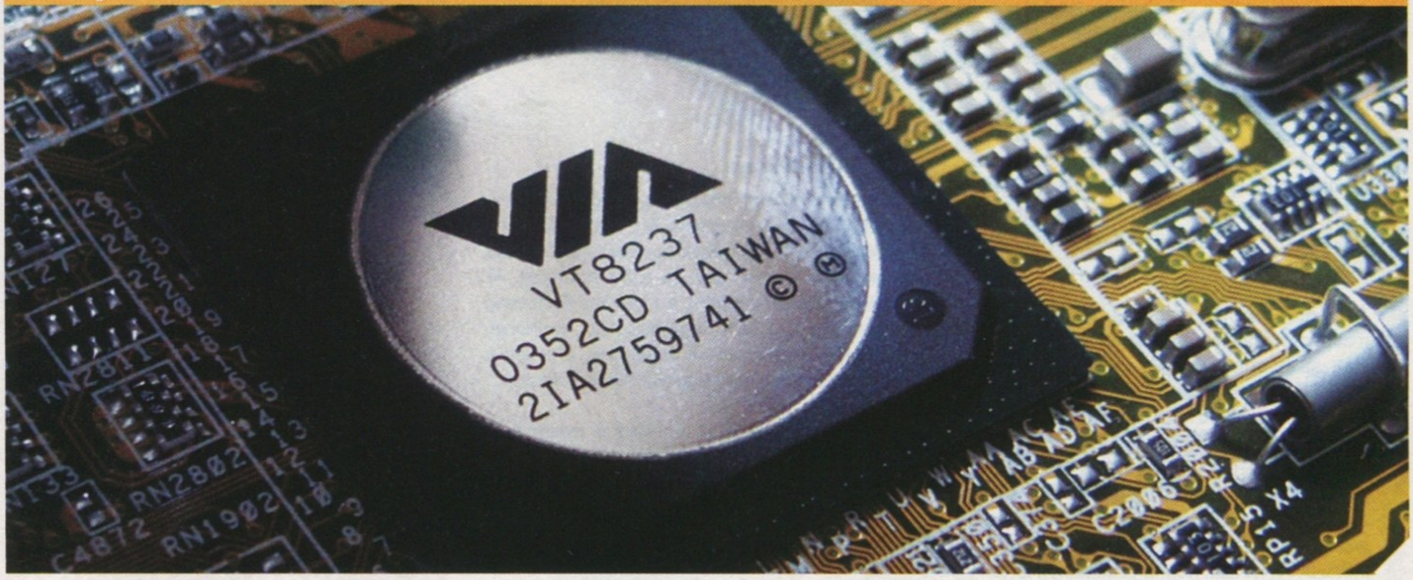
A kártyákat AMD Socket 939-es rendszerbe pakoltuk. Hogy ne a CPU legyen a szűk keresztmetszet (legalábbis ne minden esetben), a prémium kategóriás FX-53-at választottuk, hozzá dukáló 1 GByte Corsair memóriával. A tesztprogramok esetében meghúztuk a képzeletbeli nadrágszíjat. Erre azért volt szükség, hogy a táblázat ne legyen teljesen átláthatatlan, könnyebben el lehessen igazodni a számtengerben. Ezen felül nem lett volna értelme ennél sokkal több mérést végezni, így is látszik, hogy a kártyák mindvégig fej fej mellett teljesítettek.

A túlpörgetést lépésről lépésre, fokozatosan végeztük, az asztalon összeszerelt, jó szellőzésű tesztrendszerben. Ehhez semmiféle extra hűtést nem alkalmaztunk és 18 fokos légkondicionáló sem segített a kártyáknak.

Club3D	HIS	Abit	Connect3D	Ati	Leadtek
X800 Pro CGA-PX86TVD	Excalibur X800 Pro	RX800 Pro	Radeon X800 Pro C3D-6061	Referencia X800 Pro	Winfast A400 GT TDH
120.000	106.200	118.700	123.625	na	129.250
472,5 MHz	472,5 MHz	472,5 MHz	472,5 MHz	472,5 MHz	350 MHz
891 MHz	891 MHz	891 MHz	891 MHz	891 MHz	1000 MHz
256 MByte	256 MByte	256 MByte	256 MByte	256 MByte	256 MByte
GDDR3 SDRAM	GDDR3 SDRAM	GDDR3 SDRAM	GDDR3 SDRAM	GDDR3 SDRAM	GDDR3 SDRAM
1000 MHz	1000 MHz	1000 MHz	1000 MHz	1000 MHz	na
+/-/-	+/-/-	+/+/-	+/+/-	+/-/-	na
+/+/-	+/-/-	+/-/-	+/-/-	+/+/+	na
+	+	+	+	+	-
1 VGA, 1 DVI, 1 TV Out	1 VGA, 1 DVI, 1 TV Out	1 VGA, 1 DVI, 1 TV Out	1 VGA, 1 DVI, 1 TV Out	1 VGA, 1 DVI, 1 TV In/Out	1 VGA, 1 DVI, 1 TV Out
referencia hűtő, hűtőborda a hátoldali memóriachipeken	referencia hűtő	referencia hűtő	referencia hűtő	referencia hűtő	a kártya mindkét oldalát befedő, nagyméretű, egyedi hűtő
-	Counter Strike: Condition Zero, Arx Fatalis	-	-	na	Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Prince of Persia: The sands of time, GunMetal, Big Mutha Truckers
71.6	71.8	71.6	72.5	71.8	74.2
55.5	55.5	55.5	55.1	55.5	53.5
60.9	61.05	60.38	61.77	60.04	65.13
30.95	31.69	31.84	30.8	29.59	33.16
46.69	46.52	46.18	47.02	44.52	50.59
122.01	122.97	122.53	124.69	123.22	136.32
72.28	71.92	71.94	71.74	72.02	82.37

Prohardver! rovat
VIA KT880 teszt
Lehet egy csatornával több?

■ Chipset csata



A VIA éveken keresztül az AMD K7 platform vezető chipsetszállítója volt, a cég nagysikerű lapkakészleteivel – KT133A, KT266A és KT333 – lefektette az AMD Athlon és Duron processzorra épülő számítógépek alapköveit. A SiS és nVidia hosszú ideig csak kis szeletet tudott kihasítani a piaci tortából. Az nForce2 megjelenésével azonban ez a hagyomány megtört, hiszen az nVidia olyan teljesítménnyel és szolgáltatásokkal rendelkező chipsetet alkotott, mellyel a VIA sokáig nem volt képes felvenni a versenyt. A KT600 szolgáltatásban felnőtt hozzá, de sebességben nem – és jóval később jelent meg, mikorra az nForce2 már az elismertség fényében tündökölt. A VIA következő lapkakészlete (a KT880) elvileg februárban jelent meg, de az alaplapok csak most kezdenek szivárogni, valószínűleg megvárták a KT600-as készlet kifogyását.

Tesztünkben arra keressük a választ, hogy a KT880-nal a szolgáltatások mellett sikerült-e teljesítményben is beérnie a VIA-nak a lassan már kétéves nForce2-t.

Az új chipset egyik – és egyetlen számottevő – újítása a KT600-zal szemben a kétcsatornás memóriavezérlő. Ez azt jelenti, hogy a KT880 az egycsatornás memóriavezérlővel felszerelt KT600 chipsettel szemben már 6,4 GB/s-os memória-sávszélességet garantál a processzor és a memóriák közötti útvonalon. Ám jó tudni, hogy ez a 6,4 GB/s csak elméleti maximum, a K7 processzorok ebből gyakorlatilag alig profitálnak, hiszen az EV6 buszrendszerre épülő processzorok memóriaigényét az egycsatornás DDR400 is kielégíti 3,2 GB/s-os sávszélességével (200 MHz-es FSB-t feltételezve). Az nForce2 sem a kétcsatornás memóriavezérlővel, hanem a DASP (Dynamic Adaptive Speculative Pre-processor) technológiával előzött. A DASP logika a processzor memóriakéréseinek sémáit elemezve, és a busz üresjáratait kihasználva saját cache-ébe tölti a processzor által valószínűsíthetően igényelt adatokat, így tovább csökken a memória elérésének ideje (abban az esetben, ha az előbehívás sikeres volt, hiszen ilyenkor elég az északi híd gyorsítótárához fordulni).

A VIA mérnökei is sejthették, hogy csupán a „csatornabővítés" nem lesz elég, ezért az északi híd teljesítményét feljavították a DualStream64 technológiával (ezzel már a VIA PT880-nál is találkozhattunk), amely a memóriaelérések csökkentésének érdekében lerövidíti a memória-hozzáférések késleltetési idejét, és intelligens előbehívó (prefetch) logikával rendelkezik. Innentől kezdve már csak az a kérdés, hogy mindennapi alkalmazások futtatása esetén a DASP vagy a DualStream válik-e be jobban; melyik képes jobban gyorsítani a memóriaelérést?

A VIA a KT880-as északi hidat a már bevált VT8237-es déli híddal társította, így a KT880-as chipkészlet a már több VIA chipset esetében megismert szolgáltatásokkal rendelkezik. A két chipet a VIA V-Link köti össze, amely 533 MB/s-os sávszélességet garantál a rákapcsolt eszközök számára. Ez ugyan szűkebb, mint az nForce2 HyperTransport linkjének 800 MB/s-a, a mindennapi használat során azonban nem fogjuk megérezni a különbséget. További integrált szolgáltatás a hatcsatornás, AC97-kompatibilis hangkodek és a 10/100-as hálózati vezérlő is. Mi több, a KT600-zal szemben a KT880 esetében lehetőség nyílik nyolccsatornás hangkeltő és gigabites hálózati vezérlő használatára is, egyedül az alaplapgyártótól függ, hogy melyiket teszi a saját lapjára. Szomorú hír, hogy a gigabites hálózati vezérlő (Velocity) a PCI-buszt terheli, a VIA nem biztosított dedikált útvonalat számára. A déli híd egyedül a natív Firewire-támogatást nélkülözi (összehasonlítva a konkurens K7-es chipsetekkel).

ASUS A7V880

Tesztlaborunkban elsőként az ASUS műhelyében készült A7V880 jelentkezett vizsgálatra. KT880-as lap lévén – és az nForce2-es és KT600-as lapokkal ellentétben – az A7V880-on négy memó-

info

■ **Tesztkonfiguráció**

Alaplapok: ASUS A7V880 BIOS rev. 1003 (VIA KT880) - CL 2-2-2-6; Gigabyte 7NNXP BIOS rev. F17 (NVIDIA nForce2 Ultra 400) - CL 2-2-2-6
Processzor: AMD Athlon XP 2600+ @ 2,2 GHz (256 KB L2 cache; 11 x 200 MHz)
Memória: 2 x 256 MB PC3500 Corsair XMS CMX256A-3500C2
Videokártya: GeCube ATI Radeon 9800 Pro (400/350 MHz)
Merevlemez: Hitachi Deskstar 7K250 160 GB (Parallel ATA; 7200 rpm; 8 MB cache)
OS és szoftverek: Windows XP Professional Service Pack 1, DirectX 9.0b SE, VIA Hyperion v4.51, NVIDIA Unified Driver 4.24, ATI Catalyst 4.6

hardverinfo

Chipset / északi híd	VIA KT880	VIA KT600	NVIDIA nForce2
Processzortámogatás	AMD Athlon XP / AMD Athlon / AMD Duron / AMD Sempron		
Rendszerbusz	400 / 333 / 266 MHz	400 / 333 / 266 MHz	400 / 333 / 266 MHz
Foglalat	Socket 462 (A)	Socket 462 (A)	Socket 462 (A)
Támogatott memóriatípus	Kétcsatornás DDR400 / 333 / 266	Egycsatornás DDR400 / 333 / 266	Kétcsatornás DDR400 / 333 / 266
Maximális memória	8 GB / 4 DIMM	4 GB / 4 DIMM	3 GB / 3 DIMM
AGP-sebesség	AGP 8x / 4x	AGP 8x / 4x	AGP 8x / 4x
Déli híd	**VIA VT8237**	**VIA VT8237**	**NVIDIA MCP (MCP-T)**
Északi és déli hidat összekötő link	VIA V-Link 533 MB/mp	VIA V-Link 533 MB/mp	HyperTransport 800 MB/mp
Serial / Parallel ATA / RAID	A déli híd két SATA eszközt támogat közvetlenül, ezen felül a SATAlite interfész két újabb SATA eszköz csatlakoztatását teszi lehetővé egy külső SATA PHY-n keresztül, Serial ATA RAID 0, 1 és 0+1 (SATA PHY) támogatás. Két PATA csatorna ATA 33/66/100/133-támogatás		Maximum négy ATA 133/100/66/33 eszköz csatlakoztatható
USB	8 port	8 port	6 port

Teszt/program/alkalmazás	VIA KT880	NVIDIA nForce2
Sciencemark memory latency (64 byte-os lépésközök)	60,45 ns	53,51 ns
Everest memóriaolvasás/írás (MB/s)	2758 / 1015	3112 / 1112
WinRAR tömörítés ideje (p:mp)	02:41	02:21
Mainconcept MPEG Encoder AVI->MPEG2-konvertálás (p:mp)	08:06	07:58
XMpeg+DivX MPEG2->AVI-konvertálás (p:mp)	04:01	04:07
Windows Media Encoder 9 MPEG2->WMV konvertálás (p:mp)	05:54	05:50
Quake III Arena - timedemo 640x480 / 1024x768 (fps)	255 / 253	277 / 273
Wolfenstein ET - timedemo 640x480 / 1024x768 (fps)	76 / 75	83 / 83
UT2003 - flyby 640x480 / 1024x768 (fps)	205 / 205	216 / 211
Splinter Cell - 640x480 / 1024x768 (fps)	57 / 57	61 / 61
Tomb Raider AoD - 640x480 / 1024x768 (fps)	122 / 97	129 / 97
Halo benchmark - 640x480 / 1024x768 (fps)	70 / 56	75 / 57
3DMark2001SE benchmark - 1024x768	15749	16713
3ds max 6 - Anibal (with manipulators) renderelés (p:mp)	06:10	06:05
Lightwave 7.5 - Variations renderelés (p:mp)	02:04	02:05

riafoglalatot találunk 2*2-es leosztásban – ez a kétcsatornás működés félreérthetetlen jele. A processzorfoglalat 90 fokkal el lett forgatva, és felülnézetből úgy tűnik, a közelében nincsenek a hűtő felszerelését akadályozó alkatrészek. A processzorfoglalat alatt található a chipset és passzív hűtése, ami a tuningot is jól bírta. A jól elérhető memóriafoglalat (nem zavar be a VGA a modulok cseréjébe) mellett van a két PATA-csatlakozó, illetve a nagy tápcsatlakozó is, amely szerintünk jó helyre került. Extra négypines (+12 V) tápcsatlakozó nincs az alaplapon.

Ha a processzorfoglalat környékét jobban szemügyre vesszük, olyan érzésünk támadhat, mintha az ASUS kissé spórolós kedvében lett volna az A7V880 tervezésekor. A nyákon több FET és kondenzátor helye is megtalálható, az alkatrészek azonban hiányoznak. Az alaplappal stabilitási problémáink nem voltak, de az ASUS-tól manapság már elvárható lenne a legalább háromfázisú feszültségellátás – az A7V880 azonban csak kétfázisú. Feltehetőleg ez a költségcsökkentés miatt történt. Jó hír viszont, hogy vízhűtéssel rendelkezők számára megvan a szükséges négy lyuk.

Az alaplap az ADI SoundMAX kodeknek köszönhetően hatcsatornás audióval rendelkezik, ezen felül a Marvell chipje gigabites hálózati kapcsolatot biztosít. Ez a lapka támogatja a Virtual Cable Tester technológiát, mellyel egyméteres pontossággal lokalizáljuk az esetleges hálózati meghibásodást (megszakadt vagy megtört pont, kábelmeghibásodás, polaritásproblémák stb.). A jobban felszerelt ASUS lapok egyik különlegessége a 802.11g szabványú modulokat fogadni képes foglalat, mellyel akár otthonunkban könnyeden kiépíthetünk vezeték nélküli hálózatot (csak adapter kell hozzá).

BIOS és tuning

Az ASUS A7V880 AMI BIOS-ra épül, és mivel VIA chipkészletről van szó, rengeteg memória-finomhangolási menüponttal találkozhatunk. Az ASUS-nak a tuningopciók miatt sem kell szégyenkeznie, sőt, az AI funkciók is megtalálhatóak a BIOS-ban. A Smart Q-FAN Function engedélyezésével a processzor hőmérsékletétől függően állítja be a processzorventilátor fordulatszámát. Ez jól jöhet azok számára, akik fix fordulatszámú hűtőventilátorral rendelkeznek. A DRAM Timings menüben talán a legérdekesebb menüpont a DRAM BUS Selection, mellyel beállíthatjuk a memóriavezérlő működését (Auto, egy-, vagy kétcsatornás). Ez alapértelmezés szerint Auto értéken áll, ami a tesztek során egycsatornás működést jelentett. A Configure System Frequency/Voltage menüpontban találjuk az AI Overclock Tuner opciót, amelylyel lehetővé tehetjük az alaplap számára, hogy automatikusan, intelligensen tuningolja a rendszert (5, 10, 20 és 30%-os tuningot engedélyezhetünk). Kipróbáltuk a 30%-os kapcsolót is, de a gép ekkor nem indult el. Ez az opció vajmi keveset ér, ha a többit – amelyekkel a feszültségeket lehet variálni – továbbra is a felhasználónak kell beállítania…

Ettől függetlenül az A7V880 tuningolásra igazán alkalmas, hiszen a szorzó 5,5-től 22,5-ig, a processzor magfeszültsége pedig 1,65 V-tól 1,85 V-ig állítható (lefelé viszont nem változtatható!), emellett a memóriák és az AGP feszültsége is megemelhető. Az FSB mindössze 227 MHz-ig húzható, ez azért „mindössze", mert elvileg az AGP/PCI órajele fixálható, tehát ez a korábbi korlátozó tényező már nem áll az utunkban, mint anno a KT600 és elődjei esetében. Az Asynchronous Frequency bekapcsolásával lényegében az AGP/PCI órajelét fixálhatjuk 66/33 MHz-re. A maximális 227 MHz-es FSB-t simán, problémamentesen tudtuk beállítani, a gép továbbra is stabilan működött.

Memória

Arra kerestük a választ, hogy a KT880-as chipsetre milyen hatással vannak a memóriabeállítások és a memóriaidőzítések különböző értékei.

A legjobb (2.0-2-6-2-1-4 way) és a legrosszabb (2.5-3-7-3-15-2-disabled) beállítható időzítések között az eltérés összesen 248 MB/s-os olvasásnál és 162 MB/s-os írásnál. Ez a különbség alkalmazásokban (játékok stb.) gyakorlatilag észrevehetetlen.

Teszteredmények

A tesztek rávilágítanak, hogy a VIA mérnökeinek nem sikerült a DASP-ot legyőznie, hiszen szinte minden esetben, ha csak hajszálnyival is, de az nForce2 bizonyult gyorsabbnak. Ez akár lehetne végszó is, de egy chipsetet nem kizárólag a teljesítménye alapján kell osztályoznunk, figyelembe kell vennünk szolgáltatásait és a köré épülő alaplapok árát is! A VT8237-es déli híd több szolgáltatást nyújt, mint az nForce2 MCP-T. A helyzet változhat az nForce2 Ultra 400Gb chipset felbukkanásával, mely szintén natív SATA-támogatást nyújt, rendelkezik gigabites hálózati vezérlővel és tűzfallal is, azonban gyanítható, hogy a KT880 köré épülő alaplapok ára továbbra is verhetetlen marad.

hi **Sebesség tekintetében a VIA-nak a KT880-nal nem sikerült az nVidia nForce2 megoldása fölé kerekednie.**

PROHARDVER!
AZ ONLINE PC MAGAZIN

Prohardver! rovat Asus Pundit-R mini PC

Barebone - külön utakon

Több gyártó mini PC-je járt már nálunk, ám mindegyikük a szokásos (szinte már szabványos) kocka felépítést követte. Az igazán apró, helytakarékos megoldások vártatt magukra – egészen mostanáig! Az ASUS Pundit-R felépítését tekintve inkább book-PC; karcsú külsejével leginkább vaskos könyvhöz hasonlítható.

Külső

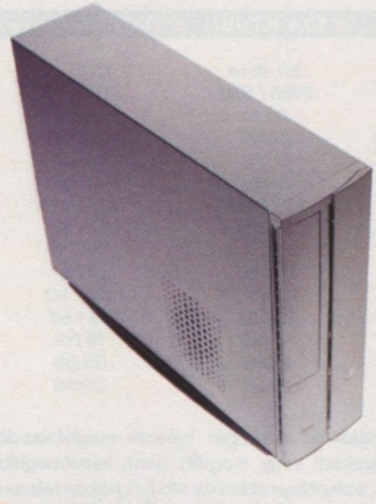
Az ASUS book-PC-je kapható feketében és ezüstben is – nálunk utóbbi járt. Megpróbáltuk elképzelni a fekete változatot, s arra következtetésre jutottunk, az ezüst öltöny jobban áll neki. Külleme ezáltal hűvösen elegáns, futurisztikus. Bár az előlap műanyagból készült, az igényes megmunkálásnak hála, a kezelőszervek nyomkodása közben sem nyekereg vagy hajlik. A gép állva és fektetve is üzemeltethető, ám a gyártó stabil talppal jelzi, hogy a készülék állítva az igazi.

A lenyíló ajtók egyike mögött az előlapi csatlakozások rejtőznek: USB 2.0, Firewire, és audiocsatlakozók, a kártyaolvasó, valamint a PCMCIA slot. A kisebbik lenyíló ajtó mögé az optikai meghajtó kerül. A Pundit-R hátoldala is telis-tele van különféle csatlakozókkal. Nagyon örültünk, hogy az alaplapi VGA (ATI 9100 IGP) végre nem csak a szokásos analóg (D-Sub), hanem immár digitális (DVI) kimenettel is rendelkezik! S-video és TV-kimenet is található a hátlapon a számos egyéb csatolópont mellett.

A kisgép lényegében egyetlen szellőzőnyílással rendelkezik: ez a perforált rész közvetlenül a CPU hűtője fölött helyezkedik el. Ugyan a gyártó honlapján arról ír, hogy a kis herkentyűt akár a legújabb Intel Pentium 4 Prescott magos processzorokkal is bővíthetjük, mi a kipróbálás erejéig inkább maradtunk a sima 2,8 GHz-es CPU-nál.

Belső

A borítólemezt két csavar tartja helyén, így azok lazításával és a lemez leemelésével hozzáférhetünk a barebone rendszerhez. A gép alapja ASUS P4R8L típusú alaplap, amely ATI RS300 / IXP200 chipek köré épül. Az optikai – vagy más, öt és egynegyedes – meghajtó, valamint a merevlemez keretét három csavar kiszedése után felfelé kiemelhetjük a házból. A HDD és a CD beszerelése egyszerű, semmit sem ronthatunk el.



"elektronikus könyv"

A processzor hűtőbordája rézből készült, már súlyra is kellemes darab. Az alja gyárilag be van pasztázva, de ezt mi egy lefagyott operációsrendszer-telepítés után hagyományos, fehér szilikonzsírra cseréltük. A borda alja viszonylag sima, de nem az igazi. A CPU beszerelése után tegyük rá a bordát, és csak utána kínlódjuk be a RAM-modulokat. A bordát két leszorító tartja, melyek csak úgy rakhatóak a helyükre, ha a RAM-ok, és a meghajtók kerete még nincsen beszerelve – mindennek ára van, így itt a kis méretnek is.

Bekapcs!

Mindezek után nagyon kíváncsiak voltunk, milyen teljesítményre képes az ATI lapkái köré épített kis bestia, ezért a következő komponensekkel leheltünk bele életet: Intel Pentium 4 2,8 GHz / 800 MHz FSB processzor, kétszer 256 MB DDR400 Kingston Value-RAM, 80 GB Seagate 7200 rpm merevlemez, és egy LG DVD-ROM.

A Pundit-R zajszintje megfelelő; ha valaki mégis hangosnak találná, mindenképpen ellenőrizze le a BIOS-verziót, ugyanis az 1003 előttiekben még nem működik tökéletesen a CPU ventilátorát szabályozó Smart Q-FAN Function. Az új BIOS-szal terhelés alatt emelkedik olyan szintre a zaj, mint a régebbivel idle állapotban. A hűtés hatékonyságát is megmértük – régi BIOS-szal terhelés alatt 48°C volt a CPU hőmérséklete, ez az új változattal három fokkal emelkedett.

A Futuremark 3DMark2001SE B330 tesztjével mértük a rendszer összetett teljesítményét, ami 5400 és 5410 pont között ingadozott. A memóriakezelés sebességének mérésében az Everest 1.10 változata segédkezett. A gép által elért eredmények nem rosszak; az integrált VGA-val akár egy-két éves játékainkat is kellemes sebességen futtathatjuk.

Értékelés

A gyönyörű külső, no meg a részletekre is kiterjedő odafigyelés, amellyel tervezték, önmagáért beszél. Ideális választás lehet irodákba, de akár azoknak is, akik a böszme nagy rendszereket megunták, s végre el szeretnének férni asztalukon. Ha az ASUS AGP-sinnel is bővítené a Pundit-R-t, azzal gyakorlatilag a LAN-partikra járók Nirvanáját is megalkothatnák.

ASUS Pundit-R Book-PC	
Alaplap	ASUS PR8L
Alaplapi chipkészlet	ATI RS300 / IXP200
Támogatott buszsebességek	400 / 533 / 800 MHz
Támogatott CPU-k	Intel Pentium 4 Northwood és Prescott
Támogatott RAM	DDR266 / DDR333 / DDR400
Maximum memória	2 GB
RAM-foglalatok száma	2 db
VGA	ATI Radeon 9100 IGP integrált VGA
Hangkeltő	6-csatornás, AD1888
LAN	10/100 ATI IXP200 + RealTek 8201BL PHY
Bővítősínek	2 db PCI, teljes magasságú PCI-kártyák számára (PCI-riser-kártyával)
HDD-hely	1 db
Optikai meghajtó hely	1 db
Méretek	91 x 357 x 275 mm
Tápegység	Delta 200 Watt
Előlapi csatlakozók	1 db PCMCIA
	1 db 4in1 kártyaolvasó
	1 db Security Key
	1 db S/PDIF out
	2 db IEEE1394
	2 db USB 2.0
	1 db mikrofon bemenet
	1 db fejhallgató kimenet
Csatlakozók a hátlapon	2 db PS/2
	1 db S-videó
	1 db TV-kimenet
	2 db USB 2.0
	1 db RJ45 LAN
	1 db DVI
	1 db D-Sub
	1 db párhuzamos port
	1 db soros port
Bruttó kiskereskedelmi ár	52,125 Ft

info

Info

A témával kapcsolatos további információk a Prohardver! weboldalán (www.prohardver.hu) érhető el: "Asus Pundit-R mini PC; Gombtalan élet; lehet egy csatorn'val több?".

Prohardver! rovat Samsung SyncMaster 173P

Hajlékony képmutató

Nálunk járt a Samsung felsőkategóriás, 17 hüvelykes folyadékkristályos kijelzője, a Samsung SyncMaster 173P, ami gyönyörű, letisztult formatervével és ötletes csuklójával számtalan design díjat kapott. Többféle színkombinációban létezik, nálunk az ezüst/fehér és a csillogó vörös járt. A színes kávájú készülékeket ősztől, csak egyedi megrendelésre lehet majd kapni Magyarországon. Fényezésük nagyon igényes, csak pamutkesztyűvel mertünk hozzájuk nyúlni fotózás és tesztelés közben…

Formaterv és funkció

A panel 90 fokban elforgatható, így igény szerint portréállásban is használhatjuk. A készülék hátoldalán látható a két csuklóval is ellátott talapzati rendszer. A panel és a talp csatlakozási pontját, amely lehetővé teszi a 90 fokos elforgatást, elegánsan elrejtették a kíváncsiskodó szemek elől. Egyébként a talp borzasztóan mozgékony, szinte nincs olyan állás, amelyet ne tudna produkálni. Alsó része – amelyen a monitor áll – még egy kellemes meglepetéssel szolgált: olyan elforgó alkatrészt tartalmaz, melynek segítségével nagyon tág határok között pörgethetjük a kijelzőt jobbra vagy balra

A SyncMaster 173P paneljének előlapjára visszakalandozva megpillanthatjuk az egyetlen kezelőszervet, a bekapcsológombot, melyhez elég csupán hozzáérni. Halk csippanás jelzi, hogy működésbe hoztuk a monitort.

A TFT csatlakozói a talp alsó részének hátoldalán találhatók. A gyártó szerencsére nem rondított bele az eddig kialakult képbe, s a szokásos analóg D-Sub csatlakozás mellett megtaláljuk a digitális DVI-t is. Mindemellett a csatlakozók úgy vannak elrendezve, hogy a vezetékek törés nélkül, egyenesen kifelé vezetnek a monitorból, ami kényelmes csatlakoztatást tesz lehetővé.

Magyarországon a vörös és a kék változat csak megrendelésre lesz kapható.

Bekapcsolás

Az LCD kipróbálásához DVI-csatlakozáson keresztül kapcsoltuk hozzá ATI Radeon X800 Pro kártyánkat. (Itt kell megjegyezni, hogy a gyártó csak opcionálisan mellékel DVI-kábelt.) A készüléken – a bekapcsolótól eltekintve – gombok nincsenek, a megjelenítés tulajdonságait a MagicTune szoftverrel tudjuk beállítani. Ezzel a fényerőtől és képélességtől kezdve a színhőmérsékleten át egészen a jelforrás kiválasztásáig mindent be tudunk állítani. S ami a legszebb az egészben: mindezt kényelmesen, operációs rendszerünk alól tehetjük meg. A gombtalanság azért elgondolkoztatott bennünket azon, hogy a nem Windows operációs rendszerrel rendelkezők vajon milyen szoftverrel állíthatják be monitorukat… A kérdésre linuxos gép hiányában nem találtunk választ.

Működés közben

A SyncMaster kereken negyedórányi bemelegedési időt kapott. Meghagytuk a monitort alapértelmezett beállításait, azaz a MagicTune szoftverrel semmit nem állítottunk el – a kép így is tökéletes volt. A színhőmérséklet normál álláson volt, a színcsatornák (RGB) paraméterei mind 50-en álltak. A teszteléshez a már rongyosra nyúzott Quake 3 Arenát és a Display Mate for Windowst, valamint saját TFT-tesztszoftverünket használtuk. Első lépésben a játékkal nyúztuk a monitort. A Quake3 játék közben vészes utánhúzásoktól mentesen, szépen pörgött. Azokon a pályákon, ahol a vörös szín dominált, néha némi utánhúzást vettünk észre, a sötét pályákon (pl. q3dm17) már észlelhető volt játék közben is a dolog. A DMW szoftverrel alátámasztottuk szubjektív véleményünket a színekről: teltek, élénkek voltak, mégsem szintetikus hatásúak. A szürke gradiens nagyon szép volt; a teljes képernyős fehér, szürke kép foltmentesen jelent meg a képernyőn. A teljesen fekete képen átlósan észrevehető némi világosabb elszíneződés, ám ezt használat közben senki nem fogja látni; nyugodtan foltmentesnek nevezhetjük a 173P fekete képét is. A zöld betűk vörös háttér előtt szintén nagyon szépen rajzolódtak ki.

Értékelés

A Samsung nagyot alkotott a SyncMaster 173P-vel. A készülék külseje nagyon ott van a szeren, nem véletlenül kapott díjat a monitor külalakja. A képe igen szép, a színek teltek és vidámak. Pörgős játékok sem ijeszthetik meg különösebben: utánhúzás csak esetenként tapasztalható. A kezelőszervek nélküli beállítás nem windowsos rendszereken esetleg gondot okozhat, ám a készülék képe a dobozból az asztalra külön beállítás nélkül rakva is kiváló, igazítást nem igényel. A lényeges paraméterezés a MagicTune nélkül is elvégezhető. Ami azonban ijesztő volt, az a SyncMaster 173P ára. Bruttó 158 000 forint nem kevés pénz egy 17 hüvelykes TFT-monitorért, még ha az olyan szép és okos is, mint ez. A kevésbé szép, gyengébb kontrasztarányú (600:1), de kisebb válaszidejű (12 ms) SyncMaster 710T közel 23 000 forinttal olcsóbb.

Prohardver- team

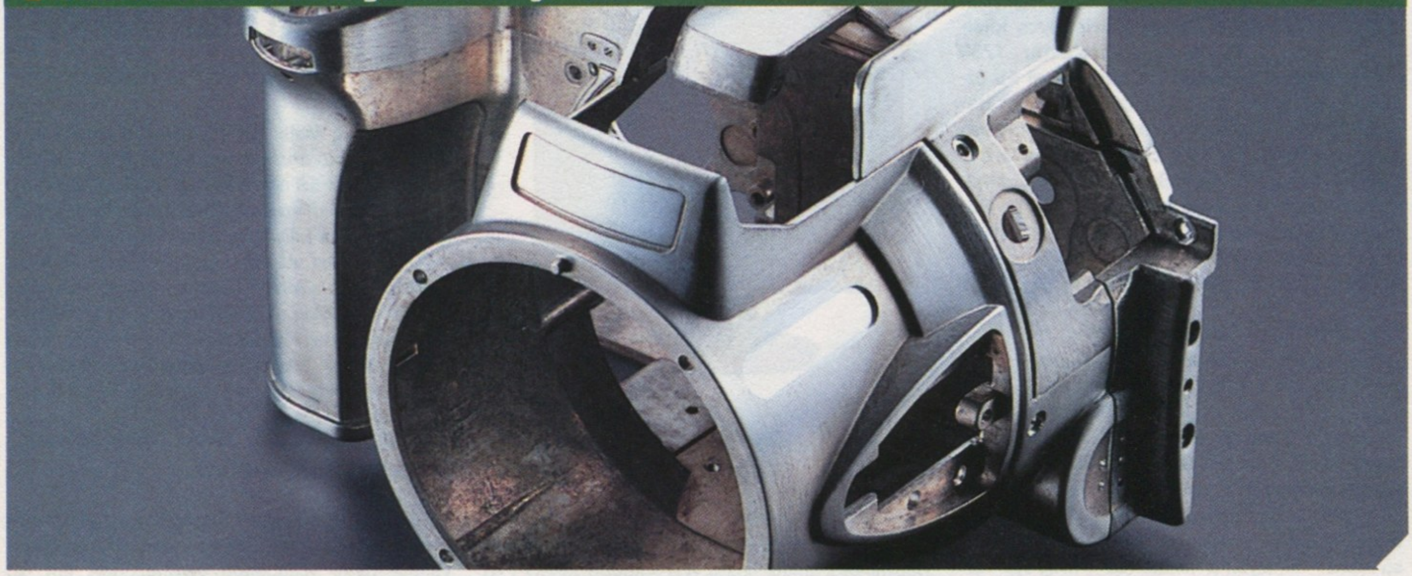
Termék neve	Samsung SyncMaster 173P
Képátló	17"
Panel típusa	a-si TFT / PVA
Natív felbontás	1280 x 1024
Megjeleníthető színárnyalatok	16,2 millió
Fényerő	270 cd/m2
Kontrasztarány	700: 1
Képlátószög	178 / 178 fok (H/V)
Válaszidő	25 ms
Jelbemenetek	D-Sub és DVI
Tápegység	külső
Maximális fogyasztás	40 watt
Fogyasztás készenlétben	<2 watt
Méretek	382 x 395,2 x 236,2 mm
Tömeg	6 kg
Extrák	gombnélküli dizájn, két csuklós állvány
Bruttó ár	kb. 158 000 Ft

Állítva is használható

Képességfejlesztés 3.rész

Tippek, trükkök digitális fényképezéshez

A mai rész csak erős idegzetűeknek ajánlott



Sorozatunk korábbi részében már kiveséztük a rekesszel kapcsolatos fontosabb tudnivalókat, most egy másik, hasonlóan kiemelt figyelmet érdemlő fotográfiai paraméter kerül sorra, mégpedig a záridő/zársebesség. (A záridő és a zársebesség ugyanazt jelenti, előbbi a pontosabb kifejezés, ami a megvilágítás idejére utal. Utóbbi az angol „shutter speed" kifejezés szó szerinti fordításából keletkezett.) Ez mutatja meg, hogy mennyi ideig éri fény az érzékelőlapkát. A záridő hosszát a zárszerkezet szabályozza, ami kompakt gépek esetében sokszor egyben a rekesz funkcióját is betölti. Ezt úgy oldják meg, hogy a zár csak a beállított rekesz értéknek megfelelő mértékben nyílik ki. Megkülönböztetünk mechanikus és elektronikus zárat. Előbbi maga a zár (egy lamellákból álló szerkezet), ami szabályozza a fény bejutását, utóbbi pedig olyan elektronika, ami képes arra, hogy megadott idejű kiolvasást hajtson végre az érzékelő lapkán. (Az érzékelő lapka egyaránt lehet CCD vagy CMOS, ezekkel majd később foglalkozunk.) Az elektronikus zárat kifejezetten rövid záridőknél használják (gyártótól függően kb. 1/500 – 1/1000 mp-nél rövidebb idők esetén), mivel azt mechanikus szerkezettel sokkal költségesebb lenne megoldani.

A megvilágítás, a záridő, a rekesz és az érzékenység közötti összefüggés alapvető fontosságú a fényképezésben.

Mechanikus zárra tehát mindig szükség van, s emellé társulhat az elektronikus kiegészítés, ezt a jobb gyártók fel is szokták tüntetni a műszaki adatok között. Vásárlásnál arra érdemes odafigyelnetek, hogy egyes modelleknél, ha van is manuális állítási lehetőség, a zárszerkezet kialakításából adódóan nem lehet bármelyik rekeszértékhez bármilyen (egyébként támogatott) zársebességet beállítani, pl. 1/1000 mp-hez nem lehet f/4-es rekeszt, csak f/5,6-est, vagy kisebbet. Ez legtöbbször nem okoz gondot, de portré készítésénél kellemetlen lehet, ha nem tudod eléggé életlenné tenni a hátteret (minél nagyobb a rekesznyílás, annál életlenebb a háttér).

A kompakt gépek általában néhány másodperctől 1/1000 – 1/2000 mp-ig terjedő záridőkkel tudnak dolgozni, ez tökéletesen megfelel az általános felhasználási igényeknek. (Autóversenyen vagy repülőnapon azért ne ilyen gépekkel próbálj meg díjnyertes fotókat gyártani...) Az 1 mp-nél hosszabb záridő használata esetén arra érdemes figyelni, hogy az elkészült kép zajosabb (szemcsésebb) lehet, ez az elektronikus érzékelők sajátosságából fakad. Emiatt a jobb gépekbe képzajcsökkentő elektronikát szoktak beépíteni, ez vagy automatikusan lép működésbe bizonyos záridők felett, vagy a gép menüjéből lehet aktiválni.

Gyakori probléma szokott lenni, hogy exponáláskor bemozdul a kép. Ennek két forrása lehet, az egyik a fotótéma esetleges mozgása, a másik pedig a gépé a kezünkben (a kettő természetesen egyszerre is jelentkezhet). A téma mozgása ellen általában nem tehetünk sokat, csak annyit, hogy rövid záridőt választunk. (Bár vannak arra is külön tanfolyamok, hogy hogyan vegyük rá a kiskutyát vagy a macskát, hogy legalább egy fél másodpercre maradjon nyugton.) Ez értelemszerűen használ a gép bemozdulása által okozott életlenség ellen is, de akár használhatunk állványt is, ha van rá mód. (A klasszikus fotós mondás szerint a profi fényképészt arról lehet megismerni, hogy állvány van nála...) Ez napjainkban már kicsit finomodott, hiszen több gyártó is kínál már olyan fényképezőgépet, ami jól működő képstabilizátorral rendelkezik, később ezekre is visszatérünk még.

Ha kézből fotózunk, a bemozdulás veszélyének szempontjából jelentős összefüggés van az alkalmazott zoom és zársebesség között. Minél kisebb látószöget állítunk be az optikán, azaz minél inkább közelítünk a tele álláshoz (vagyis minél jobban rázközelítünk valamire), annál rövidebb záridőt kell használnunk, hogy elkerüljük a kép bemozdulását. Nagy látószög esetén (pl. 28 mm-nek megfelelő állásban) nem lesz különösebb gondunk, ha 1/60 mp a záridő, míg telénél (pl. 140 mm-nek megfelelő állásban) szinte biztosan kicsit elmosódott fotó lesz az eredmény – kivéve, ha mesterlövészképzőben (nem FPS-ben, hanem igaziban...) edzettünk előtte. Fenti problémára a hagyományos, filmes gépek korában az alábbi ökölszabály vonatkozott: a mp-ben kifejezett záridő ne legyen hosszabb, mint az aktuálisan használt gyújtótávolság (mm-ben kifejezve) reciproka. Tehát ha például 50 mm-es zoom állást használunk, akkor 1/50 mp vagy annál rövidebb záridő a kívánatos. Ez a szabály alkalmazható a digitális gépek esetén is, nagyon könnyű megjegyezni és alkalmazni.

A könnyed bemelegítés után most belevetjük magunkat a mélyvízbe: következzen egy igen fontos

Egy alapgép...

téma, a különböző fotográfiai paraméterek – a megvilágítás, az ISO érzékenység, a rekesz és a zársebesség – közötti összefüggés körüljárása. Ha ezekkel az összefüggésekkel tisztában vagytok, tulajdonképpen elmondhatjátok, hogy tudtok fényképezni...

Először is meg kell ismerkednünk egy, a fotográfiában gyakran használt fogalommal. Ez a fényérték, amit a magyar szakirodalomban Fé-vel szokták jelölni. Érdemes tudni a fényérték angol elnevezését: Exposure Value (EV) – mivel a gépek menüjében ezzel a rövidítéssel találkozhatunk. A rekeszérték, a zársebesség és a fényérték között az alábbi összefüggés áll fenn:

$$2^{Fé}=F^2/T,$$

ahol F a rekesz érték, T pedig a záridő. Jó-jó, ígérem nem lesz több matek... A képlettől egyébként nem kell megijedni, nincs szükség az állandó használatára, elég, ha a benne leírt összefüggést megértitek. A szabvány szerint (ISO 100-as érzékenység használatakor), ha a megvilágítás erőssége 0 Fé-nek felel meg, akkor kapunk helyes expozíciót, ha a rekeszérték 1 és az expozíciós idő 1 mp. Eme összefüggés kifejtésére rögtön visszatérünk, de előbb tennünk kell egy kis kitérőt.

A beállítható rekesznyílásoknak és záridőknek vannak szabványos értékei. A szabványos rekeszértékek: 1, 1.4, 2, 2.8, 4, 5.6, 8, 11, 16 stb. Minden rekeszérték-beállítás feleannyi fényt enged át az objektíven, mint a sorban eggyel előtte álló és kétszer annyit, mint a mögötte álló. Például f/4-es beállítás esetén feleannyi fény jut a gépbe, mint f/2,8 és kétszer annyi, mint f/5,6 esetén.

... és egy komolyabb darab

A szabványos záridő értékek (mp): 1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/15, 1/30, 1/60, 1/125, 1/250 stb. Záridők esetén hasonló a helyzet, mint a rekeszértékeknél: ha egy értékkel lépünk balra vagy jobbra, a fotó elkészítésekor kétszer annyi vagy feleannyi fényt engedünk be a fényképezőgépbe.

Egy-egy ilyen lépés a szabványos rekesz illetve záridő értékek között éppen 1 fényértéknyi változást idéz elő. Tehát egy bizonyos erősségű megvilágítás esetén (ami ugyebár általában adott) számos rekesz-zár kombinációval érhetünk el helyes expozíciót. Ha például egy átlagos napon a megvilágítás erőssége 12 Fé, akkor ugyanúgy helyesen exponált fotót fog eredményezni az f/5,6-1/125mp, az f/8-1/60mp és az f/4-1/250mp beállítás. Az első esethez képest a másodiknál szűkítettük a rekesznyílást, ezért növelni kellett a megvilágítás idejét, míg a harmadik esetben mindezt fordítva hajtottuk végre. Fotós nyelven úgy szokták mondani, hogy egy blendével változtattuk meg a rekesz, illetve zársebesség beállítást, s mivel a két változtatás éppen kiegyenlíti egymást, ezért ugyanolyan expozíciót kapunk. (A blende kifejezést egyébként alapvetően a rekeszre szokták használni (blende = rekesz németül), de ebben az esetben fényértéket jelent.)

A fenti példát folytatva: ha változnak a fényviszonyok és a megvilágítás immár 13 Fé-nek felel meg, alapvetően két dolgot tehetünk. Szűkítjük a rekesznyílást, vagy csökkentjük a záridőt 1 fényértékkel a helyes expozíció érdekében. Természetesen az is lehetséges, hogy a rekeszt két értékkel szűkítjük, a záridőt pedig egy értékkel, vagyis a duplájára növeljük. Az eddig említett példáknál végig azt feltételeztük, hogy az érzékenység változatlanul ISO 100-nak felel meg. Az érzékenység változtatása szintén kihatással van az expozícióra. A szabványos ISO érzékenységek a következők: 50, 100, 200, 400, 800 stb. Bizonyára többen kitaláltátok, hogy az egymás után következő értékek között itt is éppen egy fényértéknyi különbség van. Ezért például ISO 200-as beállítás esetén feleannyi fényre van szükség, mint ISO 100 esetén és kétszer annyira, mint ISO 400 esetén.

Amikor egy szabványos értékkel változtatjuk a rekeszt, a zársebességet vagy az érzékenységet, akkor egy fényértéknyi változáshoz alkalmazkodunk. Vannak azonban olyan esetek, amikor ez a lépésköz túl nagy – például amikor nagyon pontosan kell beállítani az expozíciót, mert nagyon sötét és nagyon világos motívumok is vannak a képen. Ezért a modern gépeken általában 1/2 Fé, de egyre gyakrabban 1/3 Fé lépésközzel változtatható a rekesz és a záridő (az érzékenység csak egy 1 Fé lépésközzel) valamint az expozíciókorrekció. Ezt a lépésközt angolul EV Stepnek nevezik, s a gépek menüiben leginkább az expozíciókorrekció állításánál lehet vele találkozni. Mint említettük, amikor fotózunk a megvilágítás erőssége általában adott, vagyis meghatározott fénymennyiséggel kell „gazdálkodnunk". Ez a fénymennyiség behatárolja, hogy milyen rekesz-záridő-érzékenység kombinációkat használhatunk, hogy helyesen exponált képet kapjunk. Eme beállítások tekintetében a fotós tevékenysége tehát abban áll, hogy kiválasztja a számára legideálisabb kombinációt. (Természetesen ez a megállapítás csak adott fényviszonyok esetén érvényes, vaku vagy lámpák használata már nem tartozik ebbe a körbe.)

Azt sorozatunk korábbi részeiből tudjuk, hogy a rekeszbeállítás alapvetően hatással van a mélységélességre és valamennyire a képminőségre is; az érzékenység pedig befolyásolja, hogy menynyire lesz zajos (szemcsés) a fotó. Azt ma tárgyaltuk meg a cikk elején, hogy a záridő befolyásolja, hogy a képen látható motívumok milyen mértékben mozdulhatnak el az expozíció ideje alatt – minél rövidebb ez az idő, annál kevésbé.

A fenti törvényszerűségekből is látszik az az általános igazság, hogy minél több a fény, annál könynyebb a dolgunk, hiszen annál kevésbé fájdalmas kompromisszumot kell kötnünk. Ha több fény mellett fotózhatunk, szűkebbre lehet venni a rekeszt, így nagyobb mélységélességet kapunk – feltéve, hogy ez a célunk (például ha tájképet készítünk). Rövidebb lehet a záridő, tehát csökken a bemozdulás esélye – persze van olyan eset, amikor szándékosan akarunk bemozdult képet készíteni, ha például szökőkutat vagy vízesést fényképezünk. S végül, de nem utolsósorban kisebbre lehet állítani az érzékenységet, így kevésbé lesz szemcsés a fénykép.

A mai agymosás után kaptok négy hét pihenőt, a jövő hónapra igyekszem majd könnyebben emészthető témákat választani...

Joc

Szoftver hírek

Érdekességek a "komoly" programok világából

Megosztja a felhasználókat az SP2

A Microsoft ugyan kiadta már a végleges Service Pack 2-t a Windows XP-hez, azonban a felhasználók visszajelzései alapján még hagy kívánnivalót maga után a csomag működése. Többen jelezték ugyanis, hogy a nem Microsoft-féle szoftverek inkompatibilisek az új biztonsági beállításokkal, így azok működése egyelőre nem stabil SP2 alatt. A szoftveróriás közleménye szerint bizonyos, Microsoft által gyártott programokhoz is kiegészítő patch-et kell majd letölteni, hogy együttműködjön az új javítócsomaggal, továbbá nagyvállalati rendszerekhez egyelőre nem is ajánlja, hogy letöltsék a Service Pack 2-t. Az új csomag már az otthoni felhasználók (Windows XP Home) számára is elérhető automatikus frissítés formájában; ám amennyiben ezt valaki nem akarja megtenni, a Microsoft weboldaláról letölthető egy segédprogram, ami megakadályozza ezt még két hónapig. Ekkorra ígéri ugyanis a redmondi vállalat, hogy kijavítja a felmerült inkompatibilitási problémákat. A Windows XP Professionalt használóknak még előreláthatólag augusztus 26-ig várnia kell; számukra csak ekkor jelenik meg az SP2 automatikus frissítés formájában.

Info

A népszerűbb játékok, amikkel gond lehet SP2 alatt

- Age of Empires II: Age of Kings
- Combat Flight Simulator 3
- Command & Conquer Generals
- Command & Conquer Generals Zero Hour
- Command and Conquer Red Alert 2
- Conflict: Desert Storm
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Medieval Total War
- NASCAR Racing 2003 Season v2003
- Need for Speed Hot Pursuit 2
- Roller Coaster Factory
- Serious Sam: The Second Encounter
- SimCity 4
- Star Trek StarFleet Command III
- Star Wars Knights of the Old Republic
- StarCraft
- Unreal II
- Unreal Tournament 2003
- Unreal Tournament Game of the Year Edition

DirectX 9.0c

Megjelent a DirectX legújabb, 9.0c verziószámmal ellátott változata. Azon olvasóinknak, akik tervezik a telepítését, javasoljuk, hogy ha Windows XP-vel rendelkeznek, készítsenek a telepítés előtt rendszervisszaállítási pontot, ugyanis későbbi eltávolításra nincs lehetőség. A Microsoft weboldaláról letölthető csomag frissíti a jelenleg gépünkön levő DirectX-et 9.0c-re. Elérhető a következő linkről: http://www.microsoft.com/downloads/search.aspx?displaylang=en.

Megjelent a Netscape 7.2

Úgy tűnik, mostanában egyre többet mozgolódik a Netscape virtuális koporsójában, hiszen hosszú csend után az elmúlt hetekben többször is hallatott magáról a fejlesztőcég. A legújabb, 7.2-es verzió főként hibajavításokat tartalmaz, de található benne néhány új szolgáltatás is. A program amúgy beépített HTML - szerkesztővel, e-mail klienssel, popup-blokkolóval, illetve számos olyan funkcióval is rendelkezik, amit egy modern böngészőtől elvárunk.

Hibajavítások a Mozilla szoftverekben

Az utóbbi időkben nem csak az Internet Explorerben bukkantak fel sorjában biztonsági lyukak, hanem az egyre népszerűbb Mozilla Foundation programjaiban is. Igaz, lényegesen kevesebb, és kisebb jelentőségűek, mint a nagy testvérnél, azonban most már ezek miatt sem kell aggódnunk, hiszen újabb verzió érhető el a Firefox, Thunderbird és Mozilla szoftverekből. Újabb funkciókat nem, hibajavításokat viszont annál inkább találhatunk bennük, így mindenképp javallott a frissítés. Bővebb információ: http://www.mozilla.org.

Rusty

Verziószám-figyelő

AbiWord 2.1.5
http://www.abisource.com/
Ad-aware SE Personal 1.03
http://www.lavasoft.de/
Avant Browser 9.02 Build 101
http://www.avantbrowser.com/
CloneCD 5.0.0.0 Beta
http://www.slysoft.com/
CPUCooL 7.3.0
http://www.podien.onlinehome.de/
Ethereal 0.10.6
http://www.ethereal.com/
FlashFXP 3.0.0.1015
http://www.flashfxp.com/
FlashGet 1.65 Beta 1
http://www.amazesoft.com/
Gaim for Windows 0.81
http://gaim.sourceforge.net/
ICQ Lite 4 Build 1807
http://www.icq.com/
Mail Notifier 1.0.108 Beta
http://www.dynadvance.com/
Nero Burning Rom 6.3.1.20
http://www.ahead.de/
Oldskool 0.2 Alpha
http://www.radlight.net/
pcAnywhere 11.5 Beta
http://www.symantec.com/
PowerArchiver 2004 9.01
http://www.conexware.com/
PowerStrip 3.53
http://www.entechtaiwan.com/
RealPlayer 10 for Windows 10.5
http://www.real.com/
SmartFTP 1.0 Beta Build 982.8
http://www.smartftp.com/
The Bat- 2.13 'Lucky' Beta 6
http://www.ritlabs.com
Winamp5 5.04
http://www.winamp.com
Yahoo- Toolbar 5.5.5.0
http://toolbar.yahoo.com/
ZoneAlarm Free 5.1.011
http://www.zonelabs.com/

www.textboy.hu

TeXTboY

Adj stílust a mobilodnak!

PG182002 PG182004 PG182006 PG182011 PG182018

SZÍNES HÁTTÉRKÉP - sms - 06-90-629-999

PG182019 PG182023 PG182038 PG182164 PG182165

SMS-ben így rendelj!

Küldd el a kiválasztott termék kódját SMS-ben!

PG182166 PG182169 PG182170 PG182172 PG182199 PG182205 PG182206 PG182208 PG182209 PG182210 PG182211 PG182213 PG182217

PG182218 PG182219 PG182221 PG182241 PG182244 PG182254 PG182255 PG182257

PG182263 PG182269 PG182305 PG182313 PG182314 PG182328 PG182341 PG182352

PG182396 PG182397 PG182410 PG182411 PG182439 PG182455 PG182458 PG182470

Nyerj 1.000.000 forintot!

GIGA KVÍZ új új új

Fődíj: 1.000.000 Ft, és megnyerheted a 10 óriásmaci egyikét is! Sorsolás augusztus 31-én! Küldd el az PGGIGA szót SMS-ben a 06-90-631-050 számra, már 5 jó tippel nyerhetsz!

PGGIGA -> 06-90-631-050

Telemedia Kft. SMS díja: 76 Ft+Áfa Info: 06-70-7070535

LEGÚJABB JAVA-S JÁTÉKOK - sms-ben - 06-90-629-999 - MAGYARUL

Ha eltalálod, melyik lány melle hamis, pontokat kapsz!
Alkalmas készülékek: Nokia: 3650, 7650, 6600, ngage, 3600, 3660, 3100, 3300, 3300 amer, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 6810, 7200, 7210, 7250, Siemens: sx1, Sharp: gx10, gx10i
PG170001

Szabadítsd ki ... na nem Willyt, hanem a formás lányokat a fal mögül!
Alkalmas készülékek: Nokia: 7210, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7250, 7250i, 7650, 3650, Sharp: gx10, gx10i, Siemens: m55, m56, s55, sL55, mc60, s55, s56, s57, sl56, c60, c61 Motorola: t720, t720i, t721, t722i
PG170002

Védd meg a Földet a gonosz földönkívüliek űrhajótól!
Alkalmas készülékek: Nokia: 3410, 3650, 7650, Siemens: c55, c56, m50, mt50, sL45, 2128, SonyE: p800, p808, t610, t616, t618, z600, Motorola: v60
PG170003

A Keksz Szörny imádja a kekszet! Ám a sütit gonosz manók őrzik...
Alkalmas készülékek: Nokia: 3410, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 8910i, 3650, 7650, Sharp: gx10, gx10i, Siemens: 3118, m46, m50, m55, m56, mc60, s55, s56, s57, sL55, sl56, mt50, c60, c61, SonyE: p800, p808 Motorola: v60
PG170004

Egyetlen bombázóval vedd fel a harcot az ellenfelek egységeivel!
Alkalmas készülékek: Nokia: 3410, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 8910i, 3650, 7650, ngag, 3600, 3660, Sharp: gx10, gx10i Siemens: 3118, m46, m50, m55, m56, mc60, s55, s56, s57, sL55, mt50 sl56, c60, c61 Samsung: s300, e100, e700, x400, z100, c100, s307, x100, x600
PG170005

Keresd meg a Klondike Bányák aranyát és gyémántjait!
Alkalmas készülékek: Nokia: 3410, siemens: m50, mt50, 3118, m46, sl45,
PG170006

Fedd fel a képernyő mögött rejtőzködő 9 csodaszép lányt!
Alkalmas készülékek: Nokia: 7210, 3100, 3200, 3300, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, , 7250, 7250i, 7650, SonyE: t610Siemens: c60, c61, m55, m56, mc60, s55, s56, s57, sl55, sl56, sx1, Sharp: gx10, gx10i
PG170008

Számítunk rád a nemzetközi terroristák elleni harcban!
Alkalmas készülékek: Nokia: 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 8910i, 3650, 7650, 3600, 3660, ngage, Sharp: gx10, gx10i, Siemens: m50, mt50, 3118, m46, m55, m56, mc60, s55, s56, s57, sl55, sl56
PG170009

Az a dolgod, hogy levetkőztesd a szépségeket!
Alkalmas készülékek: Nokia: 3650, 7210, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7250, 7250i, 7650, Sharp: gx10, gx10i
PG170007

LOGÓK - sms - 1795

PG72401 PG72427 PG72437

PG72466 PG72493 PG72542 PG72545 PG72546 PG72547 PG72674

PG72677 PG72705 PG72706 PG72716 PG72990 PG73305 PG73377

KÉPÜZIK - sms - 1795

PG102875 PG102876 PG102891 PG102897 PG102898 PG102958 PG102959

PG102962 PG102963 PG102964 PG102967 PG102968 PG102969 PG102970

PG102971 PG102972 PG102973 PG103162 PG103464 PG103471 PG103506

CSENGŐHANGOK - sms - 1795

Nickelback - Feelin' Way too Damn Good	PG92975
No Doubt - It's My Life	PG93027
Nox - Százszor ölellek	PG92970
Outkast - Hey Ya	PG93000
P.O.D. - Will You	PG92969
Pain - Harem	PG92968
Pink - Last to Know	PG92960
Pink - Trouble	PG92966
Red Hot Chili Peppers - Fortune Faded	PG93003
Robbie Williams - Sexed Up	PG93004
R-Port - Halló	PG92967
Scissor Sisters - Comfortably Numb	PG93037
Sean Paul ft. Blu Cantrall - Breathe	PG93028
Sugababes - In The Middle	PG92957
The Corrs - Summer Sunshine	PG92978
Twista - Overnight Celebrity	PG92954
Usher - Confessions part II	PG92976
Velvet Revolver - Slither	PG92953
1492 - A Paradicsom Meghódítása	PG90297
2Pac - Changes	PG90149
50 Cent - In Da Club	PG92083
50 Cent - P.I.M.P.	PG92512
A Jó, a Rossz és a Csúf (E.Morricone)	PG90244
A kaptár	PG91718
A profi (Ennio Morricone)	PG92497
AC/DC - Highway To Hell	PG90446
AHA - Take On Me	PG90408
Ákos - Ölelj meg újra	PG92588
Anastacia - Left Outside Alone	PG92944
Apostol - Eladó, kiadó most a szívem	PG90409
Aqua - Barbie Girl	PG90926
ATB - 9PM	PG90321
ATB - Let You Go	PG90759
Avril Lavigne - Don't Tell Me	PG92961
Az Operaház Fantomja	PG90316
Baby Gabi & Lala - Őrült szerelem	PG92205
Baby Gabi & Lányi Lala - Darabokra szakítod a szívemet	PG92972
Backstreet Boys - As Long As You Love Me	PG91144
Barátok közt 1.verzió	PG91038
Beatrice - Azok a boldog szép napok	PG90370
Beethoven - Örömóda	PG90556

Találj társat SMS-ben!

sms társ

Küldd a **PGTARS** szót a 06-90-631-666-os számra. Regisztráció után azonnal SMS-ezhetsz azokkal, akik pont Téged keresnek!

Az SMS díja csak 76 Ft+áfa

TeleMedia Kft. 06-1/455-7204

Rendelés vezetékes telefonról - 06-90-432-446

Normál csengést, logót, képüzit, vezetékes telefonról is rendelhetsz. Hívd a fenti számot, majd add meg a kiválasztott termék kódját és a mobilszámot ahova kéred.

TÖBBSZÓLAMÚ CSENGŐHANGOK sms - 06-90-629-999

The Corrs - Summer Sunshine	PG190543
The Doors - Light My Fire	PG190484
U2 - M.L.K.	PG190476
U2 - Staring at the Sun	PG190477
U2 - With Or Without You	PG190478
Vivaldi - Tavasz	PG190531
XX.Századi Híradó - Csak a közönség nem	PG190517
XX.Századi Híradó - Itt is, ott is	PG190518
XX.Századi Híradó - Lángosképı	PG190519
XX.Századi Híradó - Matematikus dala	PG190520
ZZ Top - 36-22-36	PG190480
ZZ Top - Backdoor Love Affair	PG190521
ZZ Top - Bad Girl	PG190481
ZZ Top - Beatbox	PG190482
ZZ Top - Brown Sugar	PG190483
ZZ Top - El Diablo	PG190522
ZZ Top - Enjoy	PG190523
ZZ Top - Gimme All Your Lovin'	PG190524
ZZ Top - Legs	PG190525
ZZ Top - One Domon	PG190479
ZZ Top - Rhytmheen	PG190526
ZZ Top - Teddy Bear	PG190527
ZZ Top - Ten Dollar Man	PG190528
3+2 Együttes - Egy asszony miatt fáj a szívem néha	PG190190
1492 - A paradicsom meghódítása (Vangelis)	PG190230
20th Century Fox	PG190175
ABBA - Thank You for the Music	PG190232
AC/DC - Thunderstruck	PG190233
Ace Ventura	PG190064
Addam's Family	PG190065
Alient Ant Farm - Smooth Criminal	PG190236
All 4 One - I Swear	PG190021
Alphaville - Big in Japan	PG190317
Aqua - Barbie Girl	PG190069
Armageddon (I Don't Want to Miss a Thing)	PG190194
Avril Lavigne - Sk8er Boy	PG190238
Az operaház fantomja	PG190178
Baby Gabi & Lala - Őrült szerelem	PG190364
Backstreetboys - I Want it that Way	PG190022
Beatles - Yesterday	PG190199
Beethoven - Für Elise	PG190243
Beverly Hills-i zsaru	PG190172
Black Sabbath - Paranoid	PG190246

A többszólamú csengőhangok, színes háttérképek, illetve java-s játékok letöltéséhez: · SMS-ezd el a kiválasztott csengés, háttérkép, illetve java-s játék kódját és telefonod első két betűjét a fenti számra. · SMS-ben küldünk egy WAP címet vagy kongyjelzőt. · Ha Nokiás vagy, mentsd el, majd keresd meg a kongyjelzőknél és lépj rá. · Ha nem Nokiás vagy, írd be telefonod böngészőjébe, és látogass oda! · Töltsd le a csengést, háttérképet, illetve java-s játékot! - HA SMS-BEN RENDELSZ: írd a kód után készüleked típusának első két betűjét is. Például: ha a Surda csengést kéred Alcatelre, írd: PG90270 AL - Nokia-NO / Sagem-SA / Motorola-MO / Ericsson-ER / Alcatel-AL / Siemens - ha telefonod modellszáma 25 vagy 35, írd SI, ha készüleked modellszáma 45, 50, 55 akkor írd azt, hogy SI45, SI50, SI55. · HA LOGÓT VAGY KÉPÜZIT SZERETNÉL SIEMENS MOBILRA LETÖLTENI (erre alkalmas készülékek: SL45, S45, C55, C45, M50, MT50, CL50, A50, A45, ME45): a logo/képüzi sorszáma után írd SI és utána a modellszámot. Pl: SI45, SI50, SI55. · TÖBBSZÓLAMÚ CSENGÉSEKET A KÖVETKEZŐ KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETSZ LE: Nokia (NO) 3510,3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 9210, 9210i, Siemens (SI) C55, S55, Samsung (SA) S100, S105, T100, T400, V200, V205, I330, N400, A500, Motorola (MO) T720, 720i, T725, C336, A835, C350, E380, V600 Sony-Ericsson (ER) T300, T310, P800 Panasonic (PA) GD67, GD87 Sharp (SH) GX10. · SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK LETÖLTÉSÉRE alkalmas készülékek: Sony Ericsson T300, T310, T610, T68, Motorola T720, T720i, V600, Panasonic EB-GD67, Sagem MY X-5, Sharp GX-10, GX 10i, GX 1, Siemens C60, M55, S55, SL55, MC60, Nokia 3100, 3530, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i -A hívás díja 240 Ft+áfa/perc. Csak vezetékes telefonról hívható. Logó és csengés: 400 Ft+áfa/SMS. Operátorlogók és képüzenetek csak Nokia, Alcatel illetve Siemens megfelelő telefonjaira tölthetők le! · A többszólamú csengőhangoknál, színes háttérképeknél és java-s játékoknál az sms díja 799 Ft+áfa/sms · JAVA játékot, polifonikus csengést és színes háttérképet Vodafone-ról csak a NET előfizetéssel rendelkezők tudnak letölteni. - JAVA-s játékok csak az arra alkalmas készülékekre tölthetők le · Info: TeleMedia Kft. közönségszolgálat: 06-1/455-7202 · További info: www.textboy.hu

Szoftver mentőöv

A Pc Guru megoldja a problémádat

Windows újratelepítési ráta

Üdv, egy kérdéssel fordulok hozzátok, talán annyira nem is lényeges, de engem érdekel – talán mert annyira nem köztudott téma. Ti milyen gyakran telepítitek újra a Windows-t (XP)? Nektek általában mióta van fenn, és ez mekkora teljesítménykülönbözetet okozhat egy teljesen frissel szemben? Illetve mennyire lehet kifizetődő, ha amikor már újra felrakjuk, akkor partíciót is formattálunk? Mennyi helyet lehet nyerni így? Nekem egy egész jónak mondható konfigom van (P4 2.4 Ghz, 512 Rambus RAM, GF4 Ti4200), a WinXP fenn van már vagy másfél éve, és néha nagyon csúnya belassulásokat tapasztalok. Pl. egyszerűen megnyitnék egy mappát, de nem történik semmi, megnyomok még többször is valamit (mondjuk a Start menüt), szintén semmi. Aztán egy kis idő múlva egyszerre előjön minden... azért ekkora feladatot nem kéne okoznia ennek, elég durva játékok mennek egész szépen...

Volna még egy kérdés: mi lenne számomra a legfontosabb egy minimális fejlesztés esetén, csak hogy még néha se zökkenjen be egy egész tűrhetően futó játék? Én a RAM-ra tippelnék. Mert kettesével jobb berakni a modulokat – ha jól tudom – és hosszú távra lehet, hogy már 2*512 Mega volna a biztos. Vagy kicsit megalomániás vagyok?

Előre is köszönöm, nagyra értékelt segítségét: Sir Lord Gentleman the Guru fan.

Kedves Guru fan!
Nos, nekünk az a véleményünk, hogy nem feltétlenül szükséges a Windows gyakori újratelepítése a jól működő rendszerhez. Az általad felvázolt hibajelenségek elsősorban inkább hardverproblémára, vagy figyelmetlen használatra utalnak (spyware-ek stb.). Szakszerűen összerakott számítógépen (figyelve a szűk keresztmetszetekre) nem szabad úgy működnie egy operációs rendszernek, ahogy te írtad. Mindenképp érdemes lenne megvizsgálni, mik okozzák ezeket a tüneteket. Ami a fejlesztési kérdésedet illeti, szerintem jó ötlet lenne RAID 0-s rendszert kiépíteni, amennyiben támogatja ezt az alaplapod. Ma már a korszerű alaplapokon van RAID-vezérlő, érdemes kihasználni a tudását. A RAID 0-nak megvan az az előnye, hogy gyakorlatilag a kétszeresére emelkedik a merevlemez teljesítménye, és ez játékoknál elég kellemes pluszt ad. Mindenesetre azt tanácsoljuk, hogy memória, vagy bármi egyéb vásárlása előtt ellenőrizd le a számítógépedet, hogy minden megfelelően van-e konfigurálva hardver-, illetve szoftverügyben, és ha problémába ütközöl, várjuk további leveleidet a Mentőövbe... (töredezettségmentesítés sem árthat, és ha sokat játszol, a videokártyádat kellene talán először lecserélni min. Radeon 9600 szintűre... – a szerk.)

Search Assistant

Sziasztok!
Lenne egy kis problémám! Az XP-re feltelepült egy bizonyos „Search Assistant" nevű program, ami a tálcán jelenik meg minden indításkor, és a gyorsindító eszköztárat is teljesen felforgatja. Már mindent kipróbáltam, de sehogy se tudom eltüntetni. Légyszi segítsetek! Remélem jó címre írok!

A Guru legyen Veletek!
Előre is köszi, Atlasz

Szia Atlasz!
Az Ad-Aware nevű program remekül megoldja az ilyen problémákat. A következő helyen tudod letölteni a Personal változatot: http://www.lavasoftusa.com/support/download/#free.

Makrancos Windows

Hello Guru!
Az lenne a problémám, hogy néhány program telepítésénél (pl.:Daeamon Tools) a Windows azt írja ki, hogy „Ezt a telepítőcsomagot a Windows telepítőszolgáltatása nem tudja telepíteni. Telepítse a Windows szervizcsomag olyan változatát, amely a Windows telepítőszolgáltatás újabb verzióját tartalmazza." Na igen, csakhogy eddig ilyet nekem nem írt ki még soha. Amúgy teljesen frissen telepítet WIN98SE-re próbáltam (és régebben tudtam is) telepíteni! Nem tudjátok, mi lehet a baj? A másik problémám is a Win98-hoz kapcsolódik, ugyanis akárhányszor telepítem újra, teljes formázás után szinte mindig valamilyen problémája van, ez elég változatos: ugyanis néha csak úgy beadja a kék képernyőt, néha a Lomtárat nem tudom kiüríteni, de van, hogy törlésnél teljesen lefagy a gépem. Lécci ne azt válaszold az első kérdésre (vagy a másodikra), hogy rakjam fel valamelyik szervizcsomagot, vagy azt hogy biztos teleszemeteltem a Windowsomat, mert eddig ment szervizpakk nélkül és a Windowsom is teljesen frissen telepített.
Üdv Tom

Szia Tom!
Az első problémádat megoldja, ha letöltöd a Windows Installer legújabb változatát a Microsoft weboldaláról: http://www.microsoft.com. A második gond szinte biztos, hogy valamilyen hardveres anomáliára vezethető vissza. Mi először a merevlemezt tesztelnénk le a helyedben. Ajánlunk egy linket: http://www.ultimatebootcd.com/. Itt találsz egy nagyon jó kis segédprogramot (Linux-alapú), amit ha letöltesz, és kiírsz CD-re, akkor arról bootolva számos diagnosztikai szoftvert tudsz lefuttatni, ami megkönnyíti a hardveres problémák kiderítését.

Rusty

Ezen nem fagy a Windows

Csak 380 Ft!

Színes háttérképek - MMS - ek

Színes háttérképek - MMS-ek

Szinte minden telefonra!

PCHATTER XXXXX → 06 90 626 999

Színes háttérképeket a következő telefonokra tudsz letölteni: **Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250+i, 7650, 8910i, N-Gage, Samsung E700, C100, V200, S300, S100, SonyEricsson T310, T610, P800, Siemens M55, S55, SL55, Sharp GX-10+i, GX-20, Motorola T720i.** A letöltéshez küldd a PCHATTER szót és a választott kép kódját szóközzel elválasztva a **06 90 626 999**-es számra! (pl. PCHATTER 11001) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a képet. **Aktív WAP hozzáférés szükséges!** Az SMS ára 380 Ft + ÁFA.Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

11046, 11154, 11184, 11341, 11389, 11393, 11452, 11478, 11752, 11783

11874, 11848, 12243, 12245, 12249, 12252, 12392, 12396, 12404, 12409

12445, 12447, 12452, 12457, 12460, 12463, 12464, 12466, 11795, 12431

11775, 11776, 11777, 11778, 11779, 11780, 11781, 11782, 11846, 12481

Csak 380 Ft!

POLIFÓNIKUS CSENGÉSEK

Szinte minden telefonra!

PCPOLI XXXX → 06 90 626 999

Többszólamú csengőhangot a következő telefonokra tudsz letölteni: **Nokia 3100, 3200, 3300, 3510+i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250+i, 7650, 8910i, N-Gage, Samsung E700, C100, V200, S300, S100, SonyEricsson T230, T300, T310, T610, P800, P900, Siemens A55, C55, M55, S55, SL55, A60, C60, MC60, C62, Sagem myX-3, myX-5m, myX-6, Motorola C350, E365, T720i, V300, V525, Panasonic GD67, GD87, Sharp GX-10+i, GX-20**. Csengőhang letöltéséhez küldd az PCPOLI szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a **06 90 626 999**-es számra! (pl. PCPOLI 1138) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a csengőhangot. **Az SMS ára 380 Ft + ÁFA. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063**

TOP

O-zone - Dragostea Din Tei	1876
Usher - Yeah	1632
Black Eyed Peas - Shut Up	1388
V-Tech - Homokba írt szerelem	1598
Nox - Százszor ölelj meg	1395
Hooligans - Királylány	1330
Erős vs. Spigiboy - Valami véget ért	1487
Tankcsapda - Be vagyok rúgva	1637
Benni Benassi - Satisfaction	1468
Scooter - Maria	1264
Macskajaj	1299
Ennio Morricone - Volt egyszer egy vadnyugat	1311

ÚJDONSÁGOK

Sexaction - Doom-Doom	1913
United - Hófehér jaguár	1927
Unique - Képzeld el	1928
United - Keserű méz	1926
Sziámi - A zene egyen meg	1914
In Flames - Touch Of Red	1911
Anthrax & Public Enemy - Bring the Noise	1904
Electric Shock - Shock The Beat	1908
Zdob si Zdub - Everybody in the Casa Mare	1917
Die Ärzte - Zu Spät	1907
Bloodhound Gang - The Bad Touch	1906
Európa Kiadó - Európa kiadó	1909
Tito And Tarantula - Dark Night	1916
Reamonn - Supergirl	1912
Funlovin Criminals - Loco	1910
Third World - Reggae Ambassador	1915
Busted - Thunderbirds Are Go	1931
Scissor Sisters - Laura	1930
The Rasmus - Guilty	1929
Ash - Walking Barefoot	1905

HUNGARIAN

Varga Zsuzsa - Rázd még!	1256
Sugarloaf - Hunny Bunny	1280
Náksi vs Brunner - Csak 1 nap van	1293
Neo Tones - Don Quijote	1249
Király Linda - Holla	1486
Crystal - Jég a tűzben	1284
Zsédenyi Adrienn - Szeress Most	1374
Kispál és a borz - Tiszai pu	1210

Ákos - Ölelj meg	1321
Hooligans - Királylány	1330
Heaven Street Seven - Csízbörger	1634
Belga - Hazakísérlek	1641
Emil Rulez - Csak a cipő	1522
Charlie - Jég dupla whiskyvel	1435
Jamie Winchester and Hrutka Róbert - One Way to Heaven	1377
Back II Black - Akár péntek	1340
Betty Love - Itt vagyok veled	1344
Supernem - Rendőrsztori	1363

TV/FILM

TV maci	1482
Hupikék törpikék	1473
Kill Bill (The 5.6.7.8.s-Woo Hoo)	1536
Matrix 2 (Fluke-Zion)	1537
Matrix 2 (Oakenfold-Dread Rock)	1538
Matrix 2 (P.O.D.-Sleeping Awake)	1231
Pulp Fiction - Pumpkin and Honey Bunny	1204
Friends (The Rembrandts-I'll Be There for You)	1154
Knight Rider	1157
Ennio Morricone - A jó, a rossz és a csúf	1199
Matrix 2 (Rob Dougan-Furious Angel)	1539
Megasztár - Csillagdal	1601
A kockásfülű nyúl	1470
A nagy ho-ho-ho horgász	1471
Magyar népmesék	1474
Macskajaj	1299
Kis tehén	1298
A rózsaszín párduc	1163
Mézga család	1297
Dallas	1148

MONO CSENGÉSEK

Nem csak NOKIÁRA!

PCCSENG XXXXX → 06 90 626 999

Ha **Nokia** telefonod van: csengőhang letöltéshez küldd az PCCSENG szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a 06 90 626 999-es számra! (pl. PCCSENG 21553) Ha **SonyEriccson**, **Siemens C45, S45, ME45** vagy későbbi típusok bármelyike kivéve ST55), **Motorola T192i, T280i/m, V60i/m, V66i/m, vagy Alcatel 311, 511, 512, 525 vagy 715** telefonod van, akkor csengőhang letöltéshez küldd az PCECSENG szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a 06 90 626 999-es számra! (pl. PCECSENG 21256) Az SMS ára 380 Ft + ÁFA. Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

ÚJDONSÁGOK

Sean Paul - Like Glue	22061
50 Cents - Pimp	22064
Redrama - Hang It Up	22060
System Of Dawn - Sugar	22062
No Angels - Someday	22059
Love Committee - Love Rules	22055
Mary J. Blidge Ft. Method Man - Love At First Sight	22057
Technicolour - Fireflies	22063
Linkin Park - Numb	22054
Marilyn Manson - This Is The New Shit	22056
Iron Maiden - Wildest Dreams	22053

ZAJOK

Máv Szignál	21288
Futyyszo (Zaj)	21483
Mentos (Tv Reklam Zene)	21292
Eudora - Új E-mail	21134
Bkv Szignál	22048
Fax Kuldes (Zaj)	21144

DISCO/DANCE

Modjo - Lady (Hear Me Tonight)	21250
Faithless - Insomnia	21221
Scooter - Nessaja	21311
Fatboy Slim - Right Here, Right Now	21358
Faithless - We Come One	21478
Prodigy - Poison	21338
Kosheen - Hide You	21191
Bomfunk Mcs - Freestyler	21156
Britney Spears - Not A Girl, Not Yet A Women	10757
Britney Spears - Oops I Did It Again	10715
Bob Marley - Buffalo Soldier	21076
Negrocan - Cada Vez	21078
Chicane - Dont Give Up	21117
Bahaman - Who Let The Dogs Out	21484

ÖRÖKZÖLD

Louis Armstrong - What A Wonderful World	20047
The Beatles - Getting Better	21503
Berry White - You Are The First The Last My Everything	21510
Kossuth Radio Szunetjel	21246
Charlie Parker - Donna Lee	21113
The Beatles - Penny Lane	21509
Ha En Gazdag Lennek (Hegedus A Hazteton)	21215
Bob Marley - No Woman No Cry	20048
Bob Marley And The Wailers - Could You Be Loved	20049

Nálunk először!

AUDIÓ CSENGÉSEK

PCX XXXX → 06 90 629 000

AUDIÓ CSENGŐHANGOT a következő telefonokra tudsz letölteni: **Sony Ericsson** K700, P800, P900, S700, T230, T300, T310, T610, T630, Z500, Z600, Z1010 **Nokia** 3200, 3300, 3650, 3660, 5140, 6230, 6600, 6620, 6810, 6820, 7200, 7600, 7610, 7650, 7700, N-Gage, **Motorola** V300, V525, V600, MPX200 **Samsung** A800, C100, D410, E700, E710, P400, S100, S300, S300M, T100, V200, X100, X450, X600 **Siemens** C60, C62, MC60, S55, SL55, SX1 Csengőhang letöltéséhez küldd az PCX szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a **06 90 629 000**-ás számra! (pl. PCX 3009) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a csengőhangot. **Az SMS ára 799 Ft + ÁFA. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063**

ÁLLATOK

Tehenek	3002
Birka	3001
Macska	3004
Kecske	3005
Ló	3007
Tehén	3010
Tücsök	3011
Madár2	3009
Varjú	3012
Kakas	3003

FEGYVEREK

Bomba	3056
Időzített bomba	3058
Pisztoly	3059

EMBERI HANG

Erotikus aaah (női)	3041
Fogmosás	3042
Sírás	3040
Böfögés	3039
You have a new message (női gépi)	3037
Fütyentés	3043
Horkolás	3045
Orrfújás	3053
Sikítás	3055
Tarzan	3100
Tüsszentés	3044
Wake up (női gépi)	3036
Have a nice day (női gépi)	3029
Hello baby (férfi gépi)	3016
New message received (férfi gépi)	3018
Juhuuu	3046
Good morning (férfi gépi)	3014
Have a nice day (férfi gépi)	3015
Good morning (női gépi)	3028
Good bye (női gépi)	3027
Shut down (férfi gépi)	3022
Wake up (férfi gépi)	3025

ZENE

Trombita4	3074
Hockey	3066
Vehicles	
Duda6	3086

Letöltés csak 1 SMS-sel!

JAVA játékok

JATEKPC XX → 06 90 629 000

Tölts le egy JAVA játékot a mobilodra és vesd bele magad a szerencsejátékok, könnyűvérű nők és a tiltott utcai harcok világába! Ha például az Járőr játékot szeretnéd letölteni, küldd el SMS-ben a JATEKPC 504 üzenetet a **06-90-629-000** számra. (Az SMS ára 799 Ft + ÁFA) Ne felejts el szóközt rakni a JATEKPC és a játék száma közé! Kiküldünk egy válaszüzenetet, amelyben a letöltés menüpontot választva a játékot letöltheted a mobilodra. A szolgáltatás mindhárom mobilhálóztról elérhető. **Aktív WAP hozzáférés szükséges! Információs vonal: Digitania Rt. 06-1-328-5063 (normál díjas hívás).**

Fruit Machine

Támogatott telefonok: Nokia 3300, 3410, 3510i, 6310i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250

Már nem kell Las Vegasba utaznod vagy füstös kocsmákba betérned egy jó kis nyerőgépezésért, mert a mobilodon is elérhető a „gyümölcsgép".

JATEKPC 9

Zuhatag

Platform: N40, N60

Tüntesd el az azonos színű gyöngyökből álló csoportokat, csak az alsó nyilak altal határolt területen maradjon belőlük. Ez a terület pályánként csökken. (logikai)

JATEKPC 506

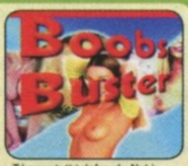
Tankvadász

Támogatott telefonok: Nokia 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250

Te vagy az utolsó ember, akiben bízhatunk. Egyetlen fegyvered van az ellenség ellen: a tankod.

JATEKPC 12

Boobs Buster

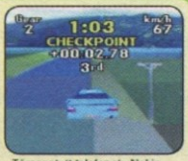


Támogatott telefonok: Nokia 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250

Ez a játék a reflexeket teszi próbára, s az ügyességet szép lányokkal honorálja!

JATEKPC 39

Tommi Mäkkinen



Támogatott telefonok: Nokia 3410, 6310i, 3650, 7650, N-Gage

Légy Te Tomi Mäkkinen! Ha sikerül az első három helyezés valamelyikét elérned, új pályák várnak Rád.

JATEKPC 73

Minigolf

Támogatott telefonok: Nokia 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650

A perspektívának köszönhetően egy 3D-s világba csöppensz. Játékosod egyszerűen irányítható, csak a rámpákra, csövekre, homok és vízcsapdákra kell figyelned.

JATEKPC 65

Telefontípusok hivatkozása: N30bw: 3410, 6310i, **N30c:** 3510i, **N40:** 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 3100, 3200, 5140, 6220, 6230, 6610, 6650, 6810, 6820, 7250i, 7600, 8910i, **N60:** 3650, 7650, N-Gage, 6600, **V300:** Motorola V300, V525, V600, **T720:** T720/T720i, **SieSL55, SieS55:** Siemens SL55, S55, **Sharp_20:** Gx20, Gx30, **Sharp_22:** Gx22, **Sharp_10:** Gx10, **SEP800:** Sony Ericsson P800 és P900

Mobil hírek

Újdonságok és érdekességek a mobilok világából

Don't call me Baby!

Csapd szét a fejét! Mobil lett a Yetisports

Chris Hilgert osztrák programozó, a Yetisports készítője elérkezettnek látta az időt, hogy valami hangzatos reklámszöveg bevetésével végre némi pénzt is keressen népszerű flash-játékával. A Windowsra és Macre ingyenesen letölthető pingvines játék a nyár végétől már mobilokon is futtatható, a javás változatért viszont fizetni kell. Ha valaki nem ismerné a feladatot: a játékban egy baseballütővel kell minél messzebbre repíteni az amúgy efféle tevékenységre képtelen szárnyast. Később az első kiadásnak folytatásai és klónjai is érkeztek: az egyik változatban hógolyóval kell a pingvint megdobni, és így beletalálni a céltáblába, de készült véres feldolgozás is, amelyben a baseballütőt tüskés husáng váltotta fel, a pingvinnek pedig csak a leszakadt feje repül el, miközben több ezer liter vér ömlik a pályára... Mobilra egyelőre a hivatalos Yetisports változatokat tölthetjük le (öt különféle játék) a wap.yetisports.org címről. A wapos oldalon egyből kiderül, hogy a program fut-e a telefonunkon, és hogy az ugyancsak itt beszerezhető háttérképek és polifonikus csengőhangok kompatibilisek-e a mobilunkkal. A 10, 20 és 40 euróért vásárolt kódokért tetszőleges variációkban tölthetünk le játékokat, háttérképeket, csengőhangot.

Bitboys Ez végre (talán) sikerül

A PC Guru éveken keresztül kiemelt figyelemmel kísérte a Bitboys ténykedését. Ennek az volt az oka, hogy a finneknek sikerült ennyi időn keresztül elhitetniük a kívülállókkal, hogy hamarosan forradalmian új technológiával felvértezett grafikus chipet jelentetnek meg, ami legrosszabb esetben is porba alázza a vetélytársait. Egy ideje már tudjuk: a Bitboys bármennyire is ígéretes technológiákat fejlesztett, ezekből a gyakorlatban vajmi kevés valósult meg, a termék sosem került kereskedelmi forgalomba. A fokozatos halasztgatásoknak köszönhetően, ha szóba kerül a nevük, a legtöbben már csak legyintenek. A cég legutolsó bejelentése is azt igazolja, hogy a high-end grafika terén tett ígéreteiket továbbra sem képesek beváltani: ezúttal mobilkészülékekbe szánt grafikus chipeket terveznek. E téren viszont akár az élre is törhetnek, hiszen az új, vezeték nélküli eszközökbe szánt, G sorozatú chipjeik messze fejlettebbek a jelenleg alkalmazott megoldásoknál. Kérdés, hogy a mobilgyártók mennyire harapnak rá az újdonságra, illetve, hogy mindez milyen többletköltséget jelent majd nekik. Egyelőre a NEC jelentette be, hogy licenceli a Bitboys G34-es grafikus processzorát, és hamarosan ki is hoz erre épülő modelleket.

3 megapixeles mobilok Kamerák harca

Az eddigi csúcstartó, a Casio és a Samsung is bejelentette, hogy elkészültek a 3 megapixeles kamerával szerelt telefonjaikkal. Összehasonlításképp: az eddigi megapixeles modellekkel legfeljebb 1152*864 pixel felbontású képeket lehetett készíteni, a Casio esetében viszont már 1536*2048-as felbontás is beállítható (nagyjából ez várható a Samsungtól is). További előrelépés, hogy az új modellekben automatikus élességállítás (AF) és háromszoros optikai zoom is lesz.

Európában egyelőre ez még csak álom, hiszen a Samsung mobilja (SPH-2300) Koreában, a Casioé (A-5406CA) pedig Japánban jelenik majd meg, várhatóan a nyár végén.

Epson A legkönnyebb kémrobot

Újabb sikert értek el az Epson fejlesztői, amikor beszámolhattak arról, hogy robothelikopterük immár saját akkumulátorával, akár három percig is képes a levegőben maradni.

Ugyan az apró szerkezeten még bőven van mit tökéletesíteni, a tervek szerint két év múlva kereskedelmi termékként is megjelenhet majd. Hogy mire lesz képes? A vezeték nélküli technológiával vezérelt, körülbelül tizenhárom centiméter széles, nyolc centiméter magas, mindössze 12 grammos mikrorobot könnyen eljuthat a nehezen megközelíthető helyekre is, valamint beépített kamerájával fotók is készíthetők – ezeket Bluetooth kapcsolaton keresztül küldi vissza irányítójának. Ez egyben a hatótávolságáról is árulkodik, ami vélhetőleg a Bluetooth 1.0 szabványnak megfelelően egyelőre csupán 10 méter.

Nem érné meg agyoncsapni

Az alábbi címről letölthető egy rövid videó, ami repülés közben mutatja a nagy légyre, vagy szitakötőre emlékeztető szerkezetet.

(www.epson.co.jp/e/newsroom/newsroom_index.htm)

Harangozó Csongor

Kétkezes mobilok

Újdonságok és érdekességek a mobilpiacon

SK65 a Siemens kétkezese

Készítsd az ujjakat!

A mobilgyártók a kezdeti látványos kudarcok ellenére továbbra is gőzerővel fejlesztik a teljes értékű billentyűzettel szerelt modelljeiket. Az alábbiakban összegyűjtöttük, hogy a legutóbbi időszakban ki milyen termékkel nevezett ebben a furcsa, ám a fiatal és üzleti felhasználók szívéhez közel álló kategóriában.

Nokia 68xx

Az Ericsson első, harmatos próbálkozásai után a finnek a 68xx széria életre hívásával vették fel a kesztyűt a konkurenciaharcban. Az első modellnél nem beszélhetünk átütő sikerről, a 6810 azonban már jól használható készülék lett, olyan figyelemreméltó felszereltséggel, mint a Bluetooth kapcsolat, vagy az EDGE kódolásra alkalmas chip. A beviteli sebességgel és az egyedi módon kihajtható billentyűzettel nem akadtak nehézségek, de a 3,5 MB-os memóriája – dacára annak, hogy a finnek ebbe a modellbe beépítették a BlackBerry üzleti levél alkalmazást – rendszeres levelezésre nemigen tette alkalmassá. A 6810-ben érdekes extra volt az FM-rádió, de ezt az utódjában már hiába keressük. A jelenlegi zászlóshajó, a 6820 sokkal inkább a hölgyek részére készült, mint a 6810. Kisebb lett, finomodtak a formái, de a belső tartalom nem sokat változott: továbbra is Bluetooth-képes és EDGE chippel szerelt, levelezésre alkalmas modellről beszélhetünk, 3,5 MB-os – tovább nem bővíthető – memóriával. Új szolgáltatásként megjelent a kamera, amellyel CIF felbontású, nem túl jó minőségű fotók készíthetők, amit aztán a gyenge kijelzőjén nézegethet a tulajdonos. Kíváncsian várjuk a folytatást, hiszen a 68xx esetében a Nokia jól megoldotta a teljes értékű billentyűzetet, csak a memória méretét, bővíthetőségét lenne érdemes növelni, valamint a kijelző felbontását és a kamera minőségét – ha már egyszer adnak hozzá.

Handspring és BlackBerry

Az ismert tengerentúli gyártók termékeire két okból is érdemes odafigyelnünk. Egyrészt ők készítik talán a leghatékonyabban használható, teljes értékű billentyűzettel szerelt mobil eszközöket, másrészt, bár ezeket sokáig itthon nem lehetett beszerezni, az utóbbi időben ez az áldatlan állapot megváltozott. A Treo 600 a hivatalos forgalmazónál, a BlackBerry pedig a Vodafone-nál és hamarosan a T-Mobile-nál is kapható lesz. De mit is tudnak ezek az eszközök? A Tero 600 gyakorlatilag PDA-ból fejlesztett mobil hibrid, teljes billentyűzettel, nagyméretű kijelzővel, PDA-funkcionalitással (Palm OS). A BlackBerry kialakításban ehhez hasonló készülék, de a kijelzője nem érintésérzékeny. Utóbbi erőssége a levelezés, ami szintén a RIM által fejlesztett megoldásoknak köszönhető. A mobilszolgáltatók BB készülékeivel könnyen lehet különböző postafiókokhoz csatlakozni, és az sem gond, ha védett, vállalati környezetről van szó.

Siemens SK65

Ellentétben az eddig bemutatott termékekkel, az SK65 vadonatúj készülék, kereskedelmi forgalomban még nem kapható. A PC Guru és a CHIP Magazin stábjának a londoni tőzsdén megrendezett bemutatón sikerült az elsők között kipróbálnia ezt a modellt. A mobil középen elforgatható, így érhető el a QWERTY billentyűzet. Jól kidolgozott levelező résszel látták el, ami ugyancsak a RIM BlackBerry megoldására épül. Ennek nagy előnye, hogy egyetlen almenüből, kényelmesen, gyorsan érhetjük el az internetet és a levelezést.

Kipróbáltuk: néhány hazai weboldal gond nélkül töltődött le a BB böngészőjével, igaz, olyan sebességgel, ami nem indokolja a HTML oldalak nézegetését. A levelezés is jól működött, folyamatosan teszt e-maileket kaptunk a Siemens központból. A telefonnak 64 MB beépített memóriája van, ami elegendő lesz azoknak, akik komolyan gondolják a mobilos levelezést. A készülék és szoftverei lehetővé teszik, hogy csatolt állományokat fogadjunk, nyissunk meg, a szerkesztésre azonban nincs mód – ahogyan erre a bemutatón rávilágított az egyik újságíró. Az ilyen jellegű műveletekre a mezőnyből egyelőre egyedül a Nokia kommunikátora képes.

Az SK65 ezenfelül alkalmas Push To Talk technológiára épülő rövid, CD-rádió szerű beszélgetésre, amennyiben az ehhez szükséges infrastruktúrát a mobilszolgáltató kiépíti.

Harangozó Csongor

Csajok a csúcson

Kimberly Yeo büszkélkedhet a világ leggyorsabb ujjaival: nemrégiben ugyanis sikerült az SMS-írás eddigi világcsúcsát mintegy 23 másodperccel megdöntenie. A szingapúri SingTel telefontársaság versenyére közel 180 vállalkozó kedvű induló érkezett, azzal a céllal, hogy megdöntse az angol James Trusler világrekordját. Kimberly szenzációs 43,24 másodperc alatt billentyűzte be a sorsdöntő 160 karaktert, elnyerve ezzel a 12 ezer eurós fődíjat.

Ha masszírozni is így tud...

Alcatel One Touch 756

Egy mobil, egy érintés

Az Alcatel már a 735-ös kapcsán bebizonyította, hogy képes túllépni kedvező árú, egyszerűbb modelljein, melyekkel korábban sokáig a gyártót azonosítani lehetett. Megvetette a lábát a középkategóriában, és ezt a vonalat bővíti tovább a 756-os készülékkel is. Mivel a helyzetükből adódóan nem kell minden kategóriában több modellel is jelen lenniük (mint például a Nokiának), megengedhetik maguknak azt a „luxust", hogy elkerüljék az olyan merész újításokat, amik gyakran a használhatóság rovására mennek. Az új Alcatel könnyen befogadható, hagyományos kialakítású, de fejlett technológiákkal felvértezett készülék.

A fejlett technológia ezúttal nagyméretű, 262 ezer színű LCD-t és beépített, VGA felbontású digitális kamerát jelent. Ennek a kiegyensúlyozott párosnak köszönhetően a mobillal tetszés szerinti fotók és videók készíthetők, az eredmény pedig látványosan jelenik meg a kijelzőn. A kamera különféle beállításai az élvonalat képviselik, nagyjából ezekkel a funkciókkal találkozhatunk az összes jól sikerült modellen. Fotózhatunk például keretekbe, vagy menthetünk pecséteket a képekre, vagy ami eddig még nem volt: hangfájlt csatolhatunk egy-egy fotóhoz. A szerkesztőben egyszerűen csökkenthetjük a képek méretét, ami jól jön MMS küldésnél, illetve az említett keretek-nél-pecséteknél is, mert ezekkel csak akkor díszíthetjük alkotásainkat, ha 128x160 képpont méretűek (kijelző nagyság). A videófelvevő rész annyiban korlátozott, hogy nem menthetünk tetszőleges hosszúságú klipeket: MMS méretű (.3gp), vagy 30 mp-es rögzítésre van lehetőség (.mpg4). Az utóbbi limit egyértelműen a 4 MB-os memóriának köszönhető, ami könnyen betölthető és a bővítésére sincs mód.

Rögzített anyagainkat PC-re infraporton továbbíthatjuk. A mellékelt kommunikációs szoftver minden igényünket kielégíti, készíthetünk vele háttérképeket, csengőhangokat, lementhetjük a névjegyzékünket, szerkeszthetjük a videóinkat stb. Ezen felül a mobilnak beépített modemje is van (GPRS 10-es osztály), ha böngészni, vagy levelezni szeretnénk és van GPRS előfizetésünk, a 2,5G hálózatokon a legnagyobb sebességet érhetjük el vele.

Méltatlanul kevés, nagyjából 20 SMS-t tárolhatunk el az inboxban, ráadásul ezek között a készülék elég lassan vált és megjelenítésük is szegényes, hiába a nagy kijelző. Mindössze két üzenet látszik egyszerre az inboxban, a többihez már lépkedni kell. Ettől eltekintve a sebességgel nem akadt gondunk, a képeket például megfelelő tempóval jeleníti meg a készülék.

756-sal 30 mp-es MPEG4-es videok rögzíthetők

Az Alcatel a videórögzítéssel népszerűsíti ezt a modellt („háttérképnek" is beállíthatunk videókat, ami jó móka), de ennek az extra funkciónak csak azért lehet jelentősége, mert emellett könnyen és egyszerűen használható készülékről van szó. A menürendszerére nem sok panaszunk lehet (talán a főmenü ikonjai gagyik kicsit, viszont a cserélhető témái nagyon változatosak), illetve kiemelkedő, hogy a 756-osról mennyire gyorsan és gördülékenyen lehet gépelni, már első nekifutásra is. A „#" gombon helyezték el az összes különleges karaktert: ha egyszer lenyomjuk, utána tetszés szerint választhatunk közülük. Ez az egyik leghatékonyabb módszer, amivel eddig találkoztunk – nem is értjük, hogy bizonyos modelleken (például a Samsung készülékein) miért kell az elhelyezést feleslegesen túlbonyolítani. Említésre méltó még a gazdag multimédiás tartalom, amivel a 756-ost szállítják (több tucatnyi jó minőségű kép, videó, továbbá MIDI, MP3, és AMR formátumú csengőhang jár hozzá), illetve, hogy a hamarosan megjelenik a Vodafone Live!-os változata is, 565 néven.

Harangozó Csongor

CLUB3D ATi RADEON X800PRO

- 475MHz Engine Clockspeed
- 450MHz memory speed
- RAMDAC 400MHz
- 12 Full Precision 128 bit Pixel-pipelines
- 6 parallel Vertex-pipelines
- Peak Pixel Fill Rate 5.4 Gpixels/sec
- Peak Vertex Throughput 675•
- Shader troughput 145 GFLOPS
- Peak Memory Bandwidth 28.8 GB/sec
- Memory interface 256 bit
- 0.13 micron low-k fabrication process
- DVI : Yes
- TV-Out : Yes
- Video-in : No

GYORSASÁG

PROVIEW772

17" LCD MONITOR
Kijelző méret: 338*270mm
Maximális felbontás: 1280*1024@75Hz
Kontraszt arány: 450:01:00
Látószög: 70/70 fok
Kompatibilitás: PC, Machintos
Bemeneti jel:
D-Sub, DVI, Audio, RCA
Súly 5.3kg
Plug&Play
Automatikus beállítás
Beépített hangszórók

elegancia, hatékonyság

ECS A535
- CPU: AMD DURON 850MHz(1200+)
- LCD: 14.1" XGA TFT
- RAM: 256MB DDR
- HDD: 20 GB
- Optikai meghajtók: DVD-CDRW
- VGA: integrált, 64MB
- Modem
- Lan: Gigabit
- Akkumulátor: 4 cellás Li-Ion
- Billentyűzet: HUN
- Portok: USB 2.0, TV-OUT(SVHS),WLAN USB 2.0,TV-OUT(SVHS),WLAN

PULSAR HUNGARY KFT.
1095 Bp. Soroksari u. 42. Tel.: (1) 219-08-00 Fax: (1) 219-03-94
WWW.PULSAR.HU · sales@pulsar.hu

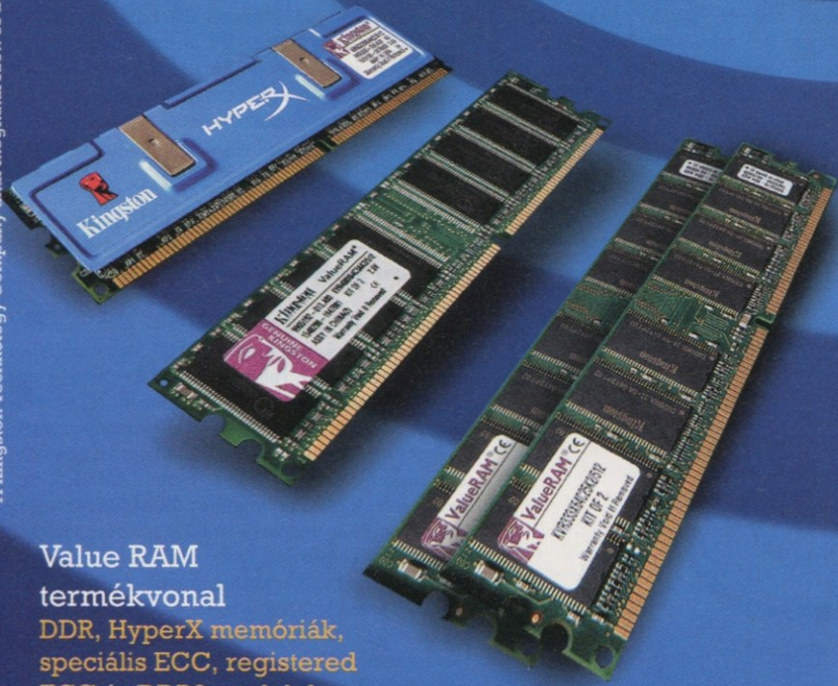
Garantált biztonság

A Kingston Technology Company a világ legnagyobb független memória gyártója. Piacvezető szerepe nem véletlen; széles termékválasztéka **kiváló minőséggel** párosul. A kétezret is meghaladó számú terméke több mint tízezer rendszert képes támogatni és gyártmányaik a legszigorúbb műszaki, minőségi ellenőrzésen mennek át. A **"memóriakirály"** hazai disztribútor hálózata a közelmúltban a Juventus-Team Kft csapatával bővült. Az új disztribútor a Kingston ValueRAM és Digital Media termékcsaládját nagyrészt **raktárról biztosítja**, meglepően **kedvező áron**.

élettartam garancia*

Kingston TECHNOLOGY
Value RAM

Kingston TECHNOLOGY



Value RAM termékvonal
DDR, HyperX memóriák, speciális ECC, registered ECC és DDR2 modulok

Digitális média család
Compact Flash, Smart Media és Secure Digital kártyák

*A Kingston Technology Company által meghatározott és biztosított élettartam garancia

Megvásárolható az ország egész területén a Gépbolt hálózat üzleteiben és az Interneten.

gépbolt
www.gepbolt.hu

JT Juventus Team
Számítógép alkatrész nagykereskedelem
A MŰKÖDŐ GÉPES KAPCSOLAT
1145 Budapest, Laky Adolf utca 36.
Telefon/Fax: (1) 469-5847
www.juventus-team.hu

Homok a gépezetben

Hírek és érdekességek a tudomány és technika világából

Csírátlanított mobilok, Technology Design Contest, Bluesniper

Mennyi információ?

„Az 1999 és 2002 közötti időszakban előállított információ mennyisége évi 30 százalékos növekedést mutatott. Egyedül az elmúlt évben a papíron, filmen, optikai és mágneses médián tárolt adatok mennyisége elérte az öt exabájtot, vagyis az ötmillió terabájtot... A minket körülvevő világ, és életünk csaknem minden aspektusa felvételre és tárolásra kerül valamilyen információs formátumban... Ez valódi változás az emberi ökológiában.

Hogy pontosan milyen nagy is az a bizonyos öt exabájt? Ha digitalizálnák, a Kongresszusi Könyvtár tizenkilencmillió kötete és egyéb nyomtatott anyagai nagyjából tíz terabátnyi információt tartalmaznának; vagyis öt exabájtnyi információ tárolásához félmillió olyan új könyvtárra lenne szükség, amelynek gyűjteménye megegyezik a Kongresszusi Könyvtáréval...

Az új információ 92 százaléka mágneses médián tárolódik, elsősorban merevlemezeken. A filmek 7, a papír 0,01, az optikai média pedig a teljes mennyiség 0,002 százalékát képviseli. Becslésünk szerint a papíron, filmen, mágneses és optikai médián tárolt új információ mennyisége megduplázódott az elmúlt három évben.

Papír nélküli társadalom? A papírra nyomtatott információ mennyisége ugyan még mindig növekedést mutat, azonban a papíralapú, eredeti információ döntő többsége egyének által létrehozott irodai dokumentációkból és levelekből származik, nem könyvekből, újságokból és naplókból, ahogy azt korábban megszokhattuk.

Az elektronikus csatornákon keresztül történő információáramlás – beleértve a telefont, a rádiót, a televíziót és az internetet – csaknem 18 exabájtnyi új információt tartalmazott 2002-ben, három és félszer többet, mint ami rögzítésre került valamilyen háttértárra. Eme információ nagy része telefonvonalakon keresztül továbbítódott – beleértve a hangot, az adatokat, valamint a vezetékes és vezeték nélküli kommunikációt is. A telefonhívások kb. 17,3 exabájtnyi új információt tartalmaztak digitális formában elraktározva...

A rádió- és televízióadások többsége nem tartalmaz új információt. A 320 millió órányi rádióműsorból valójában csak kb. 70 millió órányi (3500 terabájtnyi, vagyis 3,5 exabájtnyi) tekinthető eredeti programnak. Ugyanígy a mindösszesen 123 millió órányi televízióadásból csak 31 millió órányi (70 000 terabájt, vagy 70 exabájt) az eredeti program. Az e-mail forgalom kb. 400 000 terabájtnyi (vagy 400 exabátnyi) új információt generál évente.

Túl nagy vinyó nem létezik

Hogyan használjuk az információt? A média-felhasználási szokásokról publikált tanulmányok szerint az átlagos amerikai felnőtt 16,17 órát telefonál, 90 órát hallgat rádiót, és 131 órát néz tévét egy hónapban – vagyis átlagban az ideje kb. egyharmadát tölti ilyesfajta tevékenységekkel. Nagyjából az amerikai népesség 53 százaléka használja az internetet, odahaza átlagosan 25 óra 25 percet, munkában pedig 74 óra 26 percet havonként – ideje kb. 13 százalékában. Elméletben tehát az emberek idejének 46 százaléka valamilyen információs médiához való hozzáféréssel telik, de valójában a többség csak két vagy három információfolyamhoz fér hozzá rendszeresen."

Forrás: How Much Information, 2003? – Berkeley School of Information Management and Systems

Hihetetlennek tűnik? Valójában csak első olvasatra az. A fentiek alátámasztásához elegendő hétköznapi példákat felhoznunk: manapság már egyáltalán nem számít elérhetetlennek 250 gigabájtnyi háttértár-kapacitás (sőt a leleményes merevlemezgyártóknak köszönhetően optimális esetben elegendő ehhez akár egyetlen HDD is!). Ez nyomatott oldalakra átszámítva több mint egymilliárd oldalnyi információt jelent. Ha mindezt átlagos terjedelmű, vagyis kb. 250 oldalas könyvek formájában szeretnénk kézhez kapni, a nyomdától végeredményül kb. négymillió könyvet kapnánk! Ennyi könyvhöz annyi papír szükségeltetik, amelyet több mint tízezer fa (egy komplett erdő!) kivágásával lehetne előállítani...

Nem véletlen tehát, hogy a tanulmány szerzői között akadt, aki úgy fogalmazott, hogy napjainkban egyetlen háztartás több információt tárol különböző adathordozókon, mint száz évvel ezelőtt egy egész ország! Sőt eme adatok fényében annak a felmérésnek az eredményei sem tűnnek többé képtelenségnek, amely szerint az internet kb. 170 terabátnyi „felszíni" (közvetlenül elérhető) információt tartalmaz, míg a „mélységi" információ (amely

jórészt közvetlenül nem elérhető adatbázisokban tárolódik) mennyisége a 92 petabájtot is eléri.

A merevlemezek példájához visszakanyarodva: a hihetetlen ütemű fejlődést nemcsak a háttértár-kapacitások növekedése, hanem az egységnyi kapacitásra vetített költség csökkenése is jól szemlélteti. Ma már megmosolyogtató, de alig néhány évtizede egy 80 oszlopnyi karaktert (120 bájtot) tartalmazó lyukkártya (a kor legelterjedtebb tárolóeszköze) szinte felbecsülhetetlen értéknek számított. Csakúgy, mint a '80-as évek elejének merevlemezei: az első, hazánkban is kiskereskedelmi forgalomba került, akkoriban csúcskategóriásnak számító 20 megabájtos (nem giga!) Seagate HDD-k ára a negyedmillió forintot is elérte. Vagyis az egy megabájtra vetített költség kb. 12 500 forint volt, ami nem kevesebb, mint háromhavi akkori átlagfizetésnek felelt meg.

Ezzel szemben napjainkban, alig 20-25 évvel később 25 000 forintért 200 gigabájtos merevlemezt lehet vásárolni, vagyis 10 000-szer (!) nagyobb kapacitású tárolóeszközt tizedannyiért (és a két évtized horribilis inflációját még nem is vettük figyelembe). Ez a viszonylag rövid idő alatt végbemenő, a 100 000-szeres értéket is meghaladó ár/kapacitás javulás eléggé figyelemreméltó, nemde? Mindez anélkül, hogy igazán jelentős technológiai váltás ment volna végbe, hiszen korunk merevlemezei alapvetően ugyanarra a technológiára épülnek, mint elődeik, csak gyorsabbak, kisebbek, nagyobb kapacitásúak, és kevesebb hőt termelnek. Most gondoljunk bele, hová is juthatunk újabb 20 év elteltével, a napjainkban éppen csak szárnyait bontogató molekuláris háttértárakkal (vagy egyéb alternatív technológiákkal)…

Csíramentesítés Dél-Koreában a mobiltelefonok sem ússzák meg

Arról, hogy pontosan mi is látható a mellékelt – a weben már napok óta keringő – képen, kezdetben (információ híján) meglehetősen sok teória született. Azonban a valóság végül legmerészebb várakozásainkat is felülmúlta… A fo-

tó dél-koreai lányok csoportját ábrázolja, akik éppen egy arrafelé állítólag igencsak népszerű szolgáltatást vesznek igénybe: egy speciális eszközben ultraibolya-sugárzással csírátlanítják, azaz baktériummentesítik mobiltelefonjaikat…! A dobozokat amúgy – marketingcélból nem kevéssé kihasználva a dél-koreaiak SARS-tól való, a média által felkorbácsolt, irreális félelmét – a Korea Telecom állíttatta fel a nagyobb városok forgalmasabb pontjain, használatuk ingyenes

Technology Design Contest „Képben mondom el…"

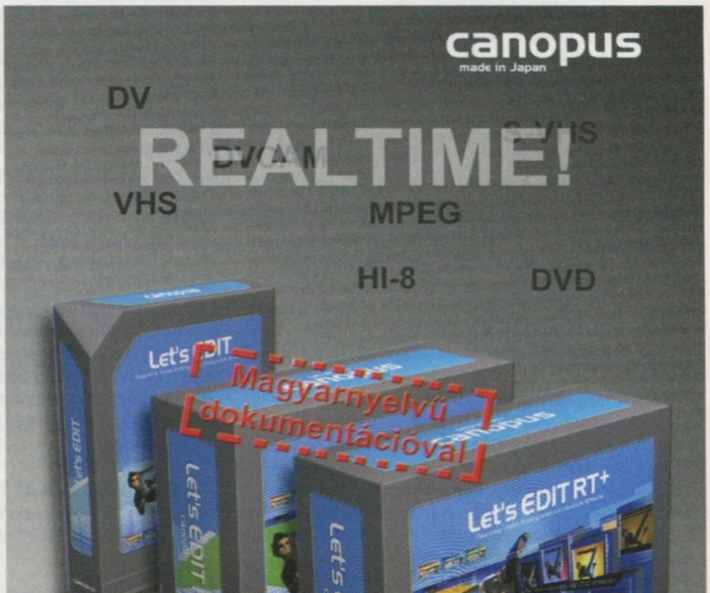
Némethonban nemrégiben igencsak érdekes verseny zajlott technológiai design témában – a figyelemre leginkább méltó pályamunkákról a PC Welt magazin közölt fotókat. Ezek közül végül a fődíjat egy igazán egyedi „concept-PC" hódította el. Mi legalább ennyire ütősnek találtuk a sajátos vonalvezetésű Tablet PC-t, a rovatunkban pár hónapja tárgyalt flexibilis elektronikus papír technológiában rejlő lehetőségeket hatékonyan kihasználó eszközt, és persze a teljesen őrült, autentikus Klingon-stílusú notebookot, valamint a digitális palettát és ecsetet is tartalmazó e-festővásznat is…

BlueSniper „Bring ‚em down-"

Mint arról már többször is értekeztünk rovatunk hasábjain, a jelenleg széleskörűen elterjedt vezeték nélküli adatátviteli technológiák (Bluetooth, különböző Wi-Fi variánsok) leggyengébb pontja a biztonság. Ennek kétségkívül fokozattan tudatában vannak annak a Flexilis nevezetű hackercsapatnak a tagjai, amely a legutóbbi Defcon konferencián mutatta be saját Bluetooth-gyilkos fejlesztését, a BlueSnipert.

Nevéhez méltóan a BlueSniper olyan, leginkább tényleg mesterlövészpuskára hasonlító „fegyver", amely segítségével bármilyen típusú támadás végrehajtható, akár nagy távolságból – beleértve az adattolvajlást, és a Bluetooth eszközök ideiglenes üzemképtelenné tételét. A BlueSniper erejét jól jelzi, hogy akár vastag falakon keresztül is képes a kiszemelt célpontokkal elbánni.

Joshua
Joshua7401@hotmail.com



Olla olvasók!

Ijesztő gyorsasággal repül az idő, véget ért az augusztus, és a szabadságok után ki-ki visszatér az iskolapadba, a satupad mögé, esetleg a tanári asztalhoz, avagy éppen a bársonyszékbe csüccsen bele. Most, hogy kissé fellengzősen próbáltam vázolni olvasótáborunk sokszínűségét, nézzük át, miféle leveleket küldtetek az elmúlt négy hétben. Az e havi levrovban olvashattok a nemrégiben meghirdetett, Paraworld-hős-elnevezési akciónk jelenlegi állásáról, megalakítjuk a TOJÁS-t, de természetesen nem marad el Izé… rovatunk sem, mindezek tetejébe pedig néhányan ismét megpróbálják rám húzni a vizes lepedőt.

A CD a jövő (?)

Kedves Szerkesztőség, nem lehetne visszatérni a DVD mellékletből a sima CD melléklethez? Előre is köszi a választ.
Kovács Erika

Visszahozhatnánk a hétfői adásszünetet? A többéves Merkúr és Matáv várólistákat? A banán eseményszámba menő megjelenését? Ugye senki sem szeretné ezeket… Így hát kedves Erika, a válaszom határozott nem. Ez a jövő útja, a fejlődésé, a probléma más megoldást kíván (különben is egy átlag DVD olvasó ára nagyjából egy BKV bérletével vetekszik).

Para-world

Üdv, tisztelt szerkesztőség! Ahogy a bölcs Orákulum mondta vala, essünk túl a nyilvánvaló dolgokon: király az újság, stb., stb., stb. Nos. Azért írok, mert olvastam a júliusi számban, hogy javasolhatunk neveket a Paraworld c. játék magyar szereplőjének, az eredeti Béla helyett. Mostanra éreztem elég erősnek magamat ahhoz, hogy egy ilyen horderejű, világraszóló kérdésben véleményt nyilvánítsak. (Az elmúlt négy hetet visszavonultan, meditálva töltöttem el, szigorúan elzárva magam minden földi jótól, és csak szellemi táplálékot vettem magamhoz; itt jegyzem meg, hogy lehetne a lap hosszabb is, mert egy idő után, sokszori újraolvasást követően bizony-bizony a konkurenciához is nyúltam, nehogy elapadjon a tudásvágyamat csillapítani akaró forrás.) Gondolkodtam tehát, mint bölcs Yoda mesterünk, több lehetőséget számba véve. Kezdtem vala ősi magyar neveinkkel, de még a legesélyesebbet, a Fekete Pákót (**Jesszus!**) is el kellett vetnem, túlságosan délies hangzása miatt. Kortárs, Pulitzer esélyes íróink nevei az általatok leírtak miatt sajnos megint csak nem jöhet szóba (egyetértek a Hancu és Stöki dilemma miatt hozott döntéssel, hogy végül mi adjunk nevet). Aztán eszembe jutott, hogy mintegy kompromisszumos megoldásként kelet és nyugat között, javasoljuk a P. Howard nevet; csakhogy ez egy honosítás, illetve németajkú barátaink járatlansága miatt a magyar nyelvben félő, hogy egy Baradlay-féle végzetes félreértéshez vezethet. Ezen a ponton eszembe jutott egy amerikai sorozat. Az egyik részben a kisvárosban, ahol a történet játszódik, filmfesztivált tartanak. A város vezető személyisége választ filmet egy megadott kínálatból, amit egy szerződés által ingyen a város rendelkezésére bocsátanak. Az illető harmadik éve ugyanazt a filmet választja. Főhősnőnk ezt sérelmezi, mire amaz neki adja a listát, hogy akkor válasszon ő. Közel egy heti válogatás, estébe nyúló filmelemzés-olvasás, vita és civódás után a választott film az lesz, ami eredetileg is volt, immár mondom, harmadik éve. Hogy ez miért érdekes? Meditáló kamrámban hasonló eseménysorozat lejátszódása után (kisebb kitérőkkel ugye, az említett lehetőségek megfontolása és fájó szívvel való elvetése miatt) hasonló döntést hoztam, amit javaslatom formájában nyújtok át nektek: legyen a hős neve: Béla. Maradok kiváló tisztelettel:
B. Bálint

Hogy mondtad? A négy hetes ciklus túl hosszúnak bizonyult számodra, és a konkurenciához is nyúltál? Így már értem a végeredményt (hehe). A pályázaton egyébként az Árpád, István, és Sándor nevek kapták a legtöbb szavazatot, a német fejlesztők jelenleg ezek közül próbálnak választani.

TOJÁS

Hi Guruk! Már megint itt vagyok és olvashatjátok a legújabb novellahosszúságú levelemet, **(valóban gigamega levél volt, ezért engedelmeddel néhány helyen szabadjára engedtem az ollót)**. Talán közösen végiggondolhatnánk, hogy miért nem kapok választ. Esetleg nem szeretitek a hosszú és komoly leveleket, ezért így akarjátok elvenni a kedvem. Ez azért nem túl jó a számotokra, mert ha így van, a holnaputáni Guru lesz az utolsó, amit megveszek, és átállok a PC Gameshez (Mocsyt és Lilyt mindig is hiányoltam és]{redenc is nagyon hiányzik)! **(És őket így együtt megtalálod ott? Ennyire le lennék maradva…?)** A szerkesztőitekről ejtenék pár szót. Röviden: nagyon elszáll(t)tak (szóvicc elkerülése végett nem LAbe). Hogy ezen mit értek? Nem adnak teret a cikkíróknak. A jó játékokat megtartják maguknak, a tucattermékeket meg kiadják a pórnépnek. És a lap eleji közben sem hagyják őket szóhoz jutni. **(Szegény Sasa másfél órákat szokott görnyedni egy-egy frappáns intro kiötlésén, szerintem szívesen átengedné a lehetőséget)** Sőt a Trendben (ugye lesz megint?) **(a kérdés felpattant, én sajna nem tudom a választ, talán valamelyik bennfentes előbb-utóbb kitalálja)** még csak meg sem említik őket.
Darkus Manus

Úgy látom, a MAJOM (© Hermione Granger) mintájára formálódik itt egy szervezet, TOJÁS, azaz Több Országos Jogot Állandó Segítőinknek néven.

Az akció stílus monnyon le!

Kedves Szerkesztőség! Múlt hónapban megvettem a havi folyóiratukat 12 esztendős fiam számára. Meglepve tapasztaltam, hogy az egyik shareware termék, egy ártatlan, Magic Block névre keresztelt logikai játék nagyon erősen le van védve, mert kb. 30 alkalommal engedte meg a hozzáférést, utána regisztrációt kért a folytatáshoz. Ez még nem volna baj, ha a CD mellékletükön nem találnánk olyan játékokat, amelyek a finoman fogalmazva az otromba, erőszakos, vérengzős akciós kategóriába esnek (például 1942, Hitman stb.) és nincsenek ilyen kegyetlen módon levédve, akárhányszor játszhatók, nem kérnek semmilyen regisztrációt. Így megkedveltetni a számítástechnikát a 8-14 éves korosztállyal, számomra ez nagyon felháborító.
Üdvözlettel: Szegedi Gyula

Bár nem egy kategóriáról van szó (a shareware játékok és a teljes árú, dobozos termékek demó verziói nem igazán vehetők egy kalap alá), de ha már összejöttek, beszéljünk róluk. Komoly vitákra okot adó kérdésnek tűnik a felvetés, én azonban nem látok semmi felháborítót ebben. Egy logikai játékot kifejlesztő mikrovállalkozás vagy magánember minden eszközzel védi a termékét, míg egy multicég által pénzelt, igen erős konkurenciával rendelkező terméket a kiadó megpróbál mind több

KÉPALÁÍRÁS PÁLYÁZAT

A pályázatunkra érkezett válaszok közül a szerkesztőség három győztest hirdetett:

"Repül a nagy sárkány, ki tudja hol áll meg,
Ki tudja hol áll meg, s kit hogyan zabál meg..."
- kisoliver

"Nézd, Szamár: itt az asszony!"
- Helsing

"Imádok iylen szép időben sárkányt eregetni!"
- HKris

A győzteseknek gratulálunk, magyar nyelvű, eredeti Rebels és D-Day játékprogramokat nyertek.

Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.

emberrel megkedveltetni, és a sokkal összetettebb, hosszabb teljes játék megvásárlására sarkallni a kiadott demók, kedvcsináló próbaverziók segítségével. Mellesleg a vérengzős játékok TELJES verziói sokkal nagyobb védettséget kapnak, mint shareware társaik.

Az olvasó beszól

Mélyen tisztelt PC Guru "Team" (a manapság oly divatos kifejezéssel élve)! A tisztelet viszonzásaként mindössze levelem ÉRTŐ végigolvasását, majd a probléma orvoslását kérem. A lényegre térve: a Chaser című teljes játékhoz adott CD-kulcs nem működik (anno a Homeworld okozott hasonló elmebajt). Az elgépelés kizárt, már kívülről tudom az újságban megadott kódot, sőt, feltehetőleg szűk családi köröm is, ti. ezen levél már jelentős önfékezés eredményeként születik (az önfékezés a kulcs beírásának tizedik ismétlődése után kezdődött). Az O – 0 felcserélése szintén kizárt. Vegyétek a fáradtságot, és lepjetek meg egy működő kulccsal. 1796 forintért ez a minimum. Nem fogok fórumokban vájkálni, se "warez-serialz-hackz-cracket" keresni. **(Az említett kód több helyen is szerepel az újságban, én a kivágható CD borítót nézem jelenleg. Az azon szereplő kód a következő: 4NABO-F9GH8-V0752-YUJA0-U69CJ. Amennyiben ez nem működik, akkor más természetű hibát fogtunk, mivel mi a fent leírt kóddal teszteltük, és problémamentesen futott.)** Ha már így belekezdtem, leírnám a véleményemet az újságról is. Hadd kezdjem rögtön egy pozitívummal: az eleddig rém gyenge, erőltetett képaláírások színvonala a legutóbbi számban már túlszárnyalta a gyomorforgatóan szánalmas szintet **(Most nyeltem egyet… ha ez volt a pozitívum, mi jöhet még ez után?)**. Most jöjjenek a negatívumok: általános panasz a tisztelt szerkesztők részéről, hogy nekik mennyi levéllel kell megbirkózniuk, és az olvasók igenis vegyék tudomásul, hogy bizony csak a kiváltságosok kapnak választ leveleikre, mert bizony napi 60 levelet elolvasni sok idő (mi több, emberfeletti teljesítmény). Ez a szánalmas indok fenntartásokkal elfogadható lenne, ha az újság munkatársai önszántukból, ingyen dolgoznának, nem pedig pénzért. Mindeközben miről szól a levelezési rovat (a rovatvezető arcoskodásán kívül)? Írnék én is egy sablon levélkét: „Jónapot! Jó arc vagyok, elmúltam már 12, isten az újság! Bla-bla blabla bla, bla-bla blabla bla. Ja majd elfelejtettem! Blablablablablablabla. Bye! Ui. Rakjál be." Ugye ehhez nem kell több kommentár? Gondolom az enyémhez hasonló levelek mind elvesznek a kuka mélyén. No, nem mintha a feltűnési viszketegség hajtana. Sok olvasó felvetette, hogy miért nincsenek frissebb teljes játékok az újságban. Erre szintén kioktatással válaszoltatok, körülbelül a „Még mit nem?" mondattal lehetne összefoglalni a reakciót. Ehhez mindössze annyit fűznék hozzá, hogy (a nyűglődő, de még így is a magyarországi életszínvonalat magasan túlszárnyaló) Lengyelországban egy újságos standnál meglepetés ért, mikor átszámítva közel azonos árú PC játékmagazinhoz eredeti Painkillert (igen, most jelent meg) mellékeltek... Szóval nem kéne az egekig ajnározni az újságot, van még hová fejlődni. Köszönöm a fáradozásotokat, és már-már szégyellem magam az elképesztő terjedelem miatt! Bocsánat! Mielőtt búcsúznék, azért megjegyezném, hogy minden PC Gurut érdeklődéssel, és jó kedvvel veszek a kezembe, és olvasok végig. Ezen észrevételek megfogalmazása már régóta érlelődött bennem. Üdv: Ördöggerinc
Ui: Miért kerül ennyi nyomdahiba az újságba?

**Micsodaaaa? Rovatvezetői arcoskodás? Véged vaaan! Először is: szeretnélek tájékoztatni, hogy a tisztelt szerkesztők elsősorban az újság és a lemezmelléklet csiszolgatásán fáradoznak, de mindeközben az olvasói leveleket is nyomon követik, végigolvassák, és ha valamiben közvetlen beavatkozás szükséges, akkor azt megteszik, (pl. válaszolnak is konkrét kérdésekre). Jelzem továbbá, hogy a levrovban panaszkodni kizárólag én szoktam, ami hozzátartozik az úgynevezett arcoskodásomhoz. Egyébként nem emlékszem, hogy publikáltam volna valaha is semmitmondó, bla-bla-bla levelet ezen rovat hasábjain, mindazonáltal kikérem magamnak a feltételezést már csak a korábbi levélírók nevében is (hehe)! A saját leveledet hogyhogy nem találod bla-bla kategóriásnak, hiszen eleddig konkrét, a játékos társadalmat előremozdító, a PC Guru olvasóinak figyelmét tartósan lekötő, elgondolkodtató mondanivalót nem fedeztem fel benne – holott ez lenne egy levél kizárólagos célja, nemdebár? Másrészről többször volt már friss, alig néhány hónapos teljes játékunk, és emlékeim szerint mi éppen ezt hangsúlyoztuk – kioktatásra nem került sor. Nem adunk ajándék Painkillert? Légy erős, ez a te hibád, de látod, amíg nem kényszeríted ki, nem dörgöljük az orrod alá. Ugyanis a lengyel nép több játékprogramot és több játékújságot vásárol, jelentős mozgásteret biztosítva ezzel a szerkesztőségnek különféle beruházásokra. Irgum-burgum! (Bár nem raktam 15 smileyt, azért remélem, érzed a pattogós válasz mögött megbújó lágy kontúrokat és vaj szívemet…)
Ui: Talán hogy legyen mit számolgatnod?**

Munkát, kenyeret!

Hello PC Guru Csapat! Lenne hozzátok egy nagy kérdésem. Tegnap este elgondolkodtam azon, hogy milyen munkám lesz felnőtten. Én arra gondoltam, hogy valamilyen PC-s újságban akarnék szerkesztő lenni. Azt szeretném megkérdezni, hogy hogyan lehet valakiből egy olyan jó szerkesztő, mint pl.: Sasa, Hancu, JuliuS. És hogy milyen magas iskolai végzettség kell ahhoz, hogy egyáltalán szerkesztő legyek. Ja és a 2004 szeptemberi Guru pont a születésnapomon fog megjelenni (szeptember 3.) Addig is mindörökké PC Guru!!!
Ui.:Betesztek a Levrovba?
Erik

Boldog szülinapot, Erik! Nincsenek bebetonozott végzettségi követelmények egy szerkesztővel szemben. A legfontosabb az elhivatottság, hogy ismerd és szeresd a játékokat. Persze van még ezen felül is pár „apróság", úgymint kreativitás, írói készség, nyelv- és nyelvtanismeret, stb. De meglehetősen szűkös a hazai szakma, úgyhogy ugyanilyen fontos, hogy jó időben legyél jó helyen.

Minek az a Külvilág?

Sziasztok! Először szeretném a pozitív dolgokkal kezdeni. Nagyon tetszik az újság. Folyamatosan nő a színvonal, stb, stb.... Már biztos sokszor hallottátok. Viszont lenne egy-két észrevételem:
1. Tudom, hogy most uborkaszezon van meg minden, de nekem kevesebbnek tűnnek a tesztelt játékok, mint mondjuk egy évvel ezelőtt. Az oldalszám meg ilyenek nem változott, de mintha több lenne a reklám. (Tudom, hogy ebből él egy magazin, de ha több a reklám, miért nem lehet növelni az oldalszámot, vagy csökkenteni a hardveres részt?)
2. Azt vettem észre, hogy bizonyos témákkal foglalkozó oldalak száma megnőtt. Például a mozi, zene, könyvek. Szerintem ezek tökre fölöslegesek, ha ezekre vagyok kíváncsi, veszek egy ezzel foglalkozó újságot.
3. Az újsághoz mellékelt játékokkal semmi bajom, szoktam is velük játszani meg minden. DE! A CD-k legtöbbje hibás, pl. előfordult hogy két egymás utáni szám játékával sem tudtam játszani, mert a setup kifagyott, mikor még el sem indult. A gépemmel nem hiszem, hogy baj lenne, mert különben minden mást simán tudok installálni. Kicsit jobban kéne ellenőrizni a gyártást.
4. Amúgy meg a levrovba nem a „legviccesebb" leveleket kéne berakni, hanem amelyek tényleg a szerkesztőségnek szólnak, mert ezekkel tényleg csak megy a hely, és pl. én nem ezekre vagyok kíváncsi.
Csak ennyit szerettem volna leírni, nem szeretnék senkit megbántani, csak ez van. Lelkes Olvasótok:
Edina

**Ha már ilyen szép precízen pontokba szedted, én is így válaszolgatnék.
1. Azért nem lehet oldalszámot növelni, mert annyival (még) nem több a reklám, és azért nem lehet hardvert csökkenteni, mert Joc a hátunkba szúrná az USB kulcsát.
2. Hosszas felmérés, elemzés és egyeztetés eredménye a mostani Külvilág-mennyiség: a legtöbben egyetértenek azzal, hogy valamennyi kell ezekből a témákból, ennél kevesebbel viszont már nincs értelme foglalkozni.
3. Hidd el, Chris lelkiismeretesen ellenőriz minden teljes játékot még a master, majd pedig már a kész, sorozatgyártott termék esetében is, és nálunk minden megy, szóval talán mégiscsak a géped háza táján, illetve esetenként a driverek körül kellene körülnézni.
4. Próbálok valami egészséges arányt fenntartani, persze ennek feltétele a megfelelő alapanyag.**

Újabb tömörségi rekorder

kwantumhab
Desolate One

Lényegében ez akár „Izé…" rovatunkba is mehetett volna… Ha már így szóba került, jöjjön is ömlesztve az e havi hülyeség:

Izé…

Büdös a lábam. Főleg szerdán. Asszed nem?
Tyler

Csá Guruk! És csá rovatvezető (remélem Zak) **(én, de remélem legközelebb ékezetesebb levelet írsz, és nem nekem kell pótolgatni)** légyszi rakjatok be! Mé' nincs v.mi olyasmi, hogy nincs semmi. Oké. Tegyetek be, vagy??

Csöööööö!!! Jó Helyre Írok? Mert Ha nem Szójjatok oszt jó hejre irok! **(Szólok.)**

Nagy szexi vérfarkas

Szia kedves levrov író! A farkasemberes videót azért tettétek be, mert én javasoltam, vagy
mert alapból így volt? (Kérlek szépen, járj utána!) **(Elindultam.)** A poszterekel hogy álltok? Lesz v. nem? (Kérlek szépen, járj utána!) **(Még nem jöttem vissza, szóval ezt a kérdést most nem láttam.)** Jó az újság. The phropecy is fulfilled, tehát előfizetek a jövő évre is. Üdvözlöm a PCG szerkesztőséget! Tudnál vmit mondani a jövő évi áremelkedésről vagy az újsággal kapcsolatos változásokról? Köszönöm, hogy betetted az előző levelem! Jó pihenést és jó nyarat kívánok mindenkinek!
Dávid 'Big Sexy' Balázska

Visszajöttem. Azt sikerült megtudnom, hogy a leveled elküldésének pillanatában már régen kiválasztottuk és megrendeltük a Farkasembereket, de ha korábban írsz, számított volna a véleményed, így nyugodtan mondhatod mindenkinek, hogy miattad IS belekerült (no, így a kecske is jóllakott, stb.). A jövő évi áremelésekről? Drágább lesz a tej, a kenyér a benzin, és szinte minden. Az újsággal kapcsolatos változások? Hónapról hónapra történnek apróbb módosítások… Most például van poszter. Két hónap múlva ajándék Doom könyv. Aztán meg…

Érdekes ötletek

Hello Zak! Szerintem jó lett a Levrov, amióta te vezeted! JuliuS sem volt rossz! Szeretnék tőled segítséget kérni, mivel nem tudom a mentőöv címét! Van két régebbi kalandjátékom, amit nem tudtam végigjátszani: a Hopkins FBI,és a 3 Skulls of Toltec. Nagyra értékelném, ha küldenél egy linket, ahonnan le tudnám tölteni őket magyar vagy angol nyelven. De bekerülhetne a DVD végigjátszások részlegébe is! A poszter ötletet én is díjaznám. JuliusSsal beszéltünk még régebben egy olyan videóról, ami titeket és a stúdió-béli munkát is bemutatná. Ennek mi lett a végeredménye? Szerintem jó ötlet volt. A DVD „teljes játékunkhoz" rovatába felkerülhetne egy nyomtatható verzió a borítóból, mivel sajnálom szétvágni az újságot! Az újságban az impresszum részen kijavíthatnátok a figyelmeztetőben a CD-t DVD-re. Előre is kössz: T'luk
Ui: Érdekes lenne, ha egyszer a Korrektor Néni vezetné a rovatot. **(Hogyisne, meg akartok ölni? – korrektor néni)**
Ui2: Mindenképpen válaszolj!
Ui3: Ha levelem beférne a levrovba, berakhatnál!

**A mentőöv címe: mentoov@pcguru.hu (meglepő módon), végigjátszásokat én a www.gamefaqs.com oldalon szoktam keresgetni. Poszter-ügyben gondolom már nem aktuális a kérdés, a szerkesztőségi videót pedig egy esetleges Trendben tudnám elképzelni. A DVD-s teljesjáték-borító nem rossz ötlet, majd megvitatjuk.
Ui: Igen, szerintem is érdekes lenne.**

Hozzávetőleg ennyi fért erre a hónapra rendelt két oldalunkba, legközelebb október első napján találkozunk. Addig is mindenki készüljön a gépbővítésre (ez a mondat mindig aktuális). Pá!

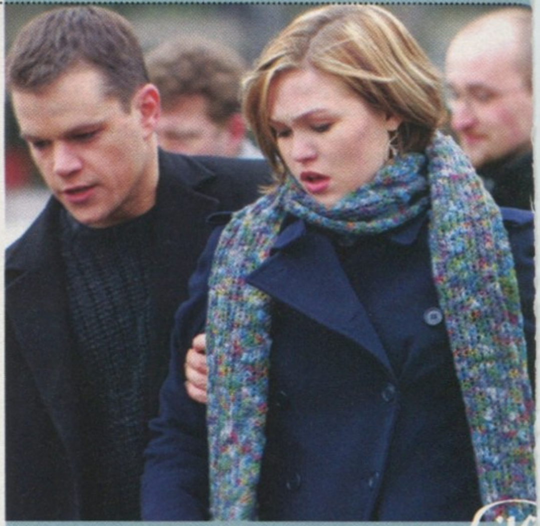
Zak - levrov@pcguru.hu

Mozi

A Bourne csapda

Két évvel ezelőtt igazi meglepetést okozott az addig karakterszínészként domborító Matt Damon főszereplésével bemutatott Bourne rejtély, mely a Robert Ludlum regénye nyomán készült film újrafeldolgozásaként vonult be a köztudatba (az eredetiben Richard Chamberlain kereste identitását). Szeptemberben megérkezik hozzánk a második rész, az ízig-vérig eredeti Bourne csapda, mely már önálló filmként funkcionál (bár továbbra is Ludlum írásán épül), hiszen a hetvenes években készült eredetinek sosem született folytatása. A cselekmény nem sokkal az előző rész után indít, Jason Bourne továbbra is szenved múltjától, de némi nyugalomra talált a folyamatos menekülés közben. A kétes idill azonban nem tart sokáig, ugyanis a dramaturgiai „bravúr", a korábban megismert kedves (Franka Potente) halálát okozza, hősünk pedig elindul bosszút és igazságot szolgáltatni. Az események innentől fogva kicsit magasabb fokozatra kapcsolnak, és a film eredetiségfaktora szintén kellemesebb szintre emelkedik. Igazi krimi körvonalazódik a szemünk előtt, ahol jó darabig nem tudhatjuk, ki és miért mozgatja a szálakat, így az izgalom garantált. Érdemes azonban felkészülni egy igen fontos tényezőre a filmmel kapcsolatban, mégpedig arra, hogy az első rész óta rendezőváltás történt a produkcióban és a folytatást a Véres vasárnappal ismertté vált Paul Greengrass vezényelte le. Ez az egyesek számára aprónak tűnő momentum sokkal komolyabban érinti az alkotást, mint azt elsőre hihetnénk. A Bourne csapda műfaja ugyanis az akciófilm felől erősen eltolódott a bűnügyi film irányába. Aki az első rész kapcsán leginkább a precíz akciójeleneteket és a félelmetesen kivitelezett autós üldözéseket méltatta, ezúttal csalódottan fogja elhagyni a vetítőtermet. Greengrass specialitása ugyanis a kézikamera, ami dokumentarista stílusban tökéletesen megállja a helyét, de látványos bunyók során már nem annyira tudja visszaadni a kívánt hatást. Ami a Véres vasárnap kockái figyelve hitelt adott a mozinak, az esetünkben inkább zavaró, nem egy esetben pedig eléri az idegesítő hatást. Hiába van tele a film pörgősebb jelenetekkel, a felénk eljutó képek meg sem közelítik ez elöd szintjét, a Bourne csapda sokkal inkább a történetre koncentrál, mint a vizuális effektekre. A mozi ettől persze még egyáltalán nem rossz, csupán arról van szó, hogy inkább a karakterekre és a kusza szálakra helyeződik a hangsúly, ami tartalmat ad az alkotásnak – csak éppen az akció szerelmeseit nem fogja kielégíteni.

4/5



Összegzés:
Az Bourne rejtély krimis hagyományait ügyesen továbbgombolyító, ám látványában alulmúló mozi, amely teljesen új közönség igényeit igyekszik kielégíteni

Szigorúan piszkos ügyek II-III

Ritka eseménynek lehetünk tanúi összel a hazai mozikban, hiszen egy korábban bemutatott film folytatásait tekinthetjük meg, alig két hét különbséggel a premierek között. A tavaly bemutatott, zseniális hong-kongi krimi, a Szigorúan Piszkos Ügyek szint vitt az ellaposodott műfaj tucatfilmjei közé, így nem csoda, hogy hazájában röptében folytatásokat generált, melyek ezúttal – ismét eltérve a megszokott gyakorlattól – a hazai filmszínházakba is eljutottak. Az első rész történetének főbb momentumait érdemben ecsetelni a helyhiány miatt lehetetlen vállalkozás, legyen elég annyi, nem szokvány zsarusztori, hanem olyan film, melyet mindenkinek érdemes megtekinteni, aki még nem találkozott vele. Ez a mozi ellaposodott nyugati társaitól eltérően az utolsó pillanatokig csavaros és izgalmas, feszes rendezéssel és zseniális színészi játékkal megáldott alkotás. A sikert követő újabb darabok közül a második rész érdemel nagyobb figyelmet, mivel az előzményeket tárja fel a közönség előtt, tovább mélyítve a már ismert végkifejletet és a karakterek motivációit, újra felvonultatva a legfontosabb szereplőket, csak éppen évekkel a kezdetek előtt. A harmadik próbálkozás már nem képvisel annyi értéket, mint sikeresebb elődei, de ebben az epizódban ismét az eredeti színészekkel játszatták a már ismert karaktereket és ez az utóhatás képes olyan lökést adni a mozinak, ami végül élvezhetővé teszi – anélkül, hogy túl sokat hozzátenne a már ismert fejleményekhez. Míg a második rész tényleg megőrzi a Szigorúan Piszkos Ügyek legnagyobb erényeit, a harmadik már csupán amolyan tiszteletkör, amit csak azért érdemes megnézni, hogy teljes mértékben tisztában legyünk a fejleményekkel, és kicsit más színben vizsgálhassuk meg az első rész bizonyos momentumait.

3/5

Összegzés:
A folytatásokat tekintve az első élvezhető és értékelhető alkotás, a harmadik már csak közepes rókabőr.

Én, a robot

E havi harmadik filmünk címe remélhetőleg olvasóink számára nem csak a filmes magazinokból, hanem kicsit korábbról, olvasmányaik tengeréből lesz igazán ismerős. Isaac Asimov mester – a modern sci-fi egyik atyja – olyan nagysikerű művekkel lopta be magát a tudományos fantasztikum kedvelőinek szívébe, mint az Alapítvány és Robotika sorozat. Utóbbi történetfolyam egyik darabja ihlette meg Alex Proyas rendezőt, aki nem volt rest némileg áthangolt, a kor szelleméhez igazított mozit varázsolni az egyébként kiváló írásból. Filmünk hőse Del Spooner (Will Smith) nyomozó, aki igen furcsa gyilkossági ügyet igyekszik megoldani: olyan esetet, melyben robot a vádlott…

A film ügyesen ötvözi az eredeti novella mondanivalóját (elpusztítható-e az ember által kreált, azonban személyiséggel rendelkező, érző robot?) napjaink egyik legnagyobb félelmével, mely a gépek egyre nagyobb térnyerésétől tart. A Terminátor-széria gondolatvilágát idéző történet szerencsére önmagában is megáll a lábán – köszönhetően Asimov zseniális gondolatainak –, amit csak fokoz a fantasztikus látványvilág, az egyszerre szimpatikus és elrettentő robotok hada. Szerencsénkre az akciófilmeken edződött Will Smith ezúttal nem csak fölösleges díszlet a vizuális csinnadratta közepette, igazi imponáló karakter, aki képes pillanatok alatt a saját oldalára állítani a nézőt. Az Én, a robot egyszerre gondolatokat ébresztő mozi, és a mai követelményeknek megfelelő megaprodukció.

5/5

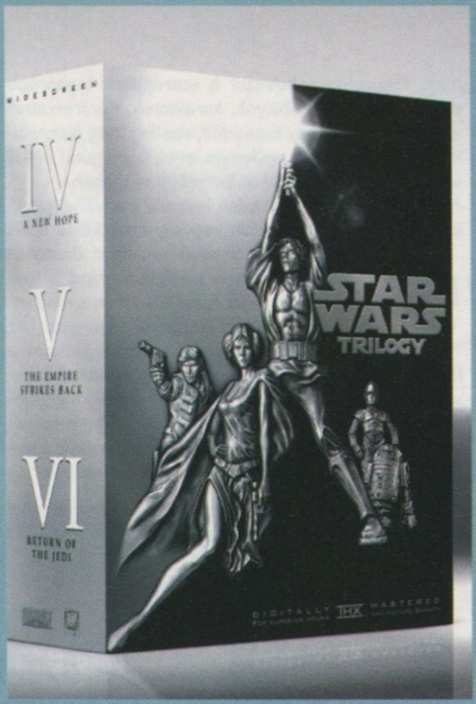
E megállapítást főleg a lélegzetelállító autós üldözés és a végkifejlet megtekintése közben fogjuk igaznak gondolni, amik garantáltan a székekhez szögezik a publikumot.

Összegzés:
Ügyes, bár némileg butított adaptáció, mely képes az eredeti tartalmát elképesztő látványvilággal párosítani.

Birkás Péter

DVD

Star Wars trilógia (IV.-V.-VI. rész) (4 lemez)



Rendező: George Lucas, Irvin Kershner, Richard Marquand
Szereplők: Carrie Fisher, Harrison Ford, Mark Hamill, Alec Guinness, Billy Dee Williams, Ian McDiarmid, Peter Cushing, Anthony Daniels, Peter Mayhew, Kenny Baker, David Prowse, Sebastian Shaw
Hang: angol (DD5.1EX, surround)
Kép: 16:9 (2.35:1)
Felirat: magyar, angol, cseh, görög, héber, horvát, izlandi, lengyel, portugál, török
DVD Start: 2004. szeptember 21.
Forgalomba hozza: Intercom

Idén szeptemberben igazi klasszikus és hiánypótló kiadvány érkezik a DVD piacra: olyan filmgyűjtemény, amely minden, magára valamit is adó mozirajongó számára igazi kincsnek számít. Nem tévedés, hosszú várakozás után, huszonhét évvel az első (vagy ha egészen pontosak akarunk lenni, a negyedik...) rész bemutatója után a Csillagok háborúja végre a hazai boltok polcain is megjelenik, és bárki számára elérhetővé válik.

George Lucas „gyermeke" amellett, hogy az elmúlt harminc év egyik legszórakoztatóbb és legsikeresebb moziszériája, igazi filmtörténeti jelentőséggel bír. Az amerikai filmgyártásban kevésbé jártas közönség talán nem is tudja, hogy többek között Lucas űroperettje (a Szelíd motorosokkal karöltve) indította útjára a stúdióktól független produkciókat, és változtatta meg azt a megkövesedett nézetet, miszerint a rendező csupán mesterember, s nem művész, aki saját igényei szerint alakítja filmjét. A kisköltségvetésű produkciónak számító nyitódarab, az Új remény hihetetlen bevételeket produkált, minek hatására George az álomgyár legbefolyásosabb emberei közé került, és háromrészes meséjével szériák egész hadát indította útjára.

A Star Wars univerzum története azonban nem állt meg 1983-ban a Jedi visszatér premierje után. Lucas zseniális érzékkel vette kezébe a merchandising nyújtotta lehetőségeket, és hamarosan a fogyasztói piac minden ágát elárasztották csodás birodalmának elemei. Akciófigurák, számítógépes játékok, poharak, modellek hirdették a folyamatosan létező világot, és rövid időn belül igazi kultusz épült a sorozat köré. Klubok alakultak, szerepjáték született, melynek keretében bárki az univerzum részese lehetett, folyamatosan jelentek meg a történetet továbbvivő regények, rajzfilmek, képregények, és az egyszerű mozinak induló ötletből hatalmas üzlet született – hatalmasabb, mint a filmbeli császár birodalma.

Maga az alaptrilógia már a kezdetektől folytatásért kiáltott, ám Lucas csak a kilencvenes évek közepén szánta rá magát az újabb történetfolyam megalkotására. Bejelentése kisebb meglepetést keltett, hiszen furcsa mód nem folytatást tervezett, hanem az előzményeket akarta a vászonra varázsolni. Az első sokkon szinte mindenki hamar túltette magát, és a kezdeteket bemutató alkotások előtt még megcsodálhattuk a digitálisan kiegészített és felturbózott eredetit, ami a végletekig csigázta az érdeklődést a készülő újabb epizódok iránt (és mellesleg az eddig a filmeket elkerülő nézők számára is ismertté tette a Star Wars galaxist).

A folytatás ismerős lehet, hiszen a '99-ben bemutatott első epizód még mindenkinek élénken élhet az emlékezetében. Túlzás nélkül állítható, a várakozások csak Lucas számára váltak kézzelfoghatóvá, hisz – bár a film félelmetes bevételt termelt – mind a szakma, mind a rajongók számára keserű emlék maradt. Apró baklövés – gondolhattuk –, majd a folytatás helyrebillenti a megtépázott hírnevet. Sajnos a reménvek ekkor sem váltak valóra, hisz látványában lenyűgöző, ám történetében gyenge, hibáktól hemzsegő alkotást kaptunk másodszor is. Hamarosan nyakunkon a harmadik epizód, a pozitív hangok egyre kevesebben vannak, de mi azért reménykedjünk, hogy a sok kritika után a Star Wars atyja végre visszatereli a megfelelő vágányra az eltévelyedett sorozatot.

Hiába azonban a gyengébb minőségű folytatás, a Csillagok háborúja korai epizódjainak értékéből ez mit sem von le, s vigasztalásképp végre kitűnő hanggal és képpel élvezhetjük kedvenc űrkalandjainkat DVD-n. Bosszantó momentum az örömben, hogy a szinkron ezúttal is lemarad a kiadványokról, csak felirattal élvezhetjük az ékes magyar szöveget, igaz ezt akár meg is szokhattuk az első két epizód DVD kiadása alapján. A negatív elemek sora azonban ezzel le is zárul, és koncentrálhatunk a lemezek értékelhető tartalmára.

A filmek érthető módon megvásárolhatók egyedi kiszerelésben is, de csakúgy, mint a Gyűrűk Ura esetében, ezúttal is olyan sorozatról beszélünk, mely díszdobozban, teljes fegyverzetben éri meg a vételt. A speciális kiadás igazán exkluzív csomagolásban kerül a boltok polcaira és a három – a filmeket tartalmazó – korong mellett egy plusz lemezt is tartalmaz, melyen az extrák foglalnak helyet.

Az első és legfontosabb darabja a kiegészítőknek a több mint két órás film, mely Álmok birodalma címmel a trilógia történetét tárja a nézők elé, lerántva a leplet az apró kulisszatitkokról, részletesen kitérve a legemlékezetesebb állomásokra a Csillagok háborúja életében. A folytatásban további kisfilmek várják a kíváncsi tekinteteket, szinte minden igényt kielégítve. Bepillanthatunk a harmadik epizód előkészületeibe, Darth Vader visszatér címen, és egész kis enciklopédiát kapunk az univerzum ismertebb karaktereiről. A speciális effektusok szerelmesei elmerülhetnek a fénykard születésének történetében, a kőkemény rajongók pedig a Star Wars hagyatékról nézhetnek meg rövidebb összeállítást. Mindezek mellett megtekinthetjük néhány játék készítését (Battlefront, Star Wars III.), előzeteseket izgulhatunk végig, soha nem látott képekkel gazdagodhatunk és egy galériában a világ különböző pontjain készült plakátokat mustrálhatjuk végig. Végül egy tényleg egyedi extra, mely csak a DVD-tulajdonosok (és internettel rendelkezők) számára elérhető: link egy speciális weboldalra, ahol további meglepetések várják az arra éhes fanatikusokat.

5/5

Összességében elmondhatjuk, csak a filmek magukban megérik a vételt, de a változatos extrák és végletekig igényes külcsín miatt ez a kiadvány nem hiányozhat egyetlen olyan gyűjteményből sem, mely a filmvilág klasszikusait hivatott egy polcra tömöríteni.

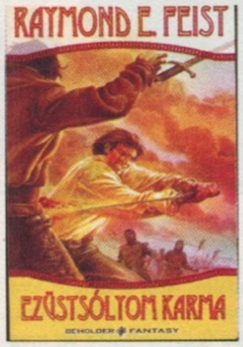
Könyv

A megszokottól kicsit eltérően ezúttal nem regénnyel nyitjuk e havi könyvajánlónkat, hanem a magyar piacon jó ideje jelen lévő szerepjátékkal, mely számot tarthat jó néhány, hasonló világokban jártas olvasónk érdeklődésére. A Shadowrun alapkönyv 2060-ba kalauzolja olvasóit és játékosait, olyan jövőbe, mely gyökeresen eltér a normál tudományos-fantasztikum által felvázolt világoktól. Ebben a nem éppen rózsás, sőt, egyenesen sötét környezetben ötvöződik a sci-fi és a fantasy minden ismert eleme, így a számtalan lehetőségtől vezérelve választhatjuk a mágiát vagy a technokrata „testépítést", létrehozva egyéni karaktereinket, melyekkel fantasztikus kalandokat élhetünk át az Árnyékvilágban. A Shadowrun alapkönyv harmadik kiadása korrekt módon felépített univerzumot rejt lapjai között, mely először megismertet a világgal, ami helyet ad a játékosoknak, majd fokozatosan bevezet a szerepjáték legapróbb rejtelmeibe: alapszabályok, karakterek, harcrendszer – minden, amire egy tapasztalt, esetleg még tapasztalatlan felhasználónak szüksége lehet, hogy gond nélkül elmerülhessen társaival az árnyékok világában.
A jelenlegi piacon számtalan hasonló kiadvány igyekszik megnyerni a vásárlók kegyeit, ezek közül azért emelkedik ki a Shadowrun, mert összetett rendszerével képes kielégíteni mind a fantasy és a varázslás, mind a sci-fi és a modern küzdelem megszállottjainak igényét. Az egyetlen igazán szemet szúró negatívum a kiadvány minőségét illeti, ami némileg elmarad a hasonló könyvek csillogó és színekben gazdag megjelenésétől. Mindez azonban igen csekély ár, ha a belsőt vesszük figyelembe, hiszen nyugodtan állíthatjuk: a tartalom messze túlszárnyalja a forma hiányosságait.

4/5

Shadowrun szerepjáték
Harmadik kiadás

Kiadó: Beholder Kft



Raymond E. Feist
Ezüstsólyom karma

Kiadó: Beholder Kft

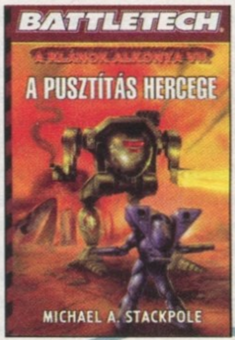
Raymond E. Feist, a hazánkban is népszerű író új történettel jelentkezik, mely a trendeknek megfelelően egy hosszabb széria – az Árnyak tanácsa sorozat – bevezető darabja. A Midkemia világába, azon belül is a Keleti királyságok földjére kalauzoló történet főhőse Kieli, az orosini törzs egyik legfiatalabb tagja, aki nyárközép napján, népétől elszigetelve egy hegytetőn várja látomását, ami megmutatja a számára kijelölt utat az életben, és megajándékozza a felnőtt férfiakat illető új névvel. Miközben a napok óta magányos fiú türelmesen várja az isteni üzenetet, baljós jeleket észlel a távolban. A hirtelen támadt féltés arra ösztökéli, hogy maga mögött hagyja a szent helyet és figyelmeztesse falujának lakóit. Kieli azonban késve érkezik, a mészárlás nyomait felfedezvén egyenlőtlen harcba keveredik, és súlyosan megsérül. A küzdelem során szerzett sebének láza elhozza a várva várt látomást, mely Ezüstsólyom karmaként jelöli meg az immár érett fiút, kinek sorsa a népe pusztulásáért járó bosszú beteljesítése lesz.
Akik ismerik az író eddigi munkásságát, azokat valószínűleg nem riasztja el a lerágott csontnak tűnő bosszúhadjárat alapmotívum, mely igazából sokkal mélyebb történéseket rejt, mint azt elsőre képzelnénk. Akiknek idáig esetleg nem lett volna szerencséjük Feist egyetlen korábbi írásához sem, azoknak elég, ha fellapozzák az első pár oldalt, ahol szembesülhetnek az író összetéveszthetetlen stílusával, minden részletre kiterjedő soraival, lehengerlő írástechnikájával, ami pillanatok alatt képes magával ragadni a fantasy iránt fogékony közönséget. Mindehhez társul még a kezdetben sablonosnak tűnő, ám az oldalak számával egyenes arányban csavarodó történet, mely kiváló szórakozást nyújt kezdőknek és haladóknak egyaránt.

5/5

Michael A. Stackpole regénye, a Pusztítás hercege a Battletech világába csábítja az olvasókat, ahol hatalmas csatarobotokat irányító emberek küzdenek klánjuk dicsőségéért. Igaz ugyan, hogy nem túl szerencsés dolog egy sorozatba a hetedik kötet táján bekapcsolódni, mentségünkre legyen mondva, a nagyobb könyvesboltok polcain még mindig megtalálható a Klánok alkonya ciklus első hat epizódja, ha kedvet kapnánk a teljes gyűjteményhez, nyugodtan beszerezhetjük a hiányzó darabokat. Jelen történetünk szorosan kapcsolódik az előzményekhez, így aki e kötet megvásárlására adja a fejét, nem árt, ha tájékozódik a korábbi cselekményt illetően, hiszen már az első oldalakon olyan szálakra bukkanhat, melyeket a sorozat tüzetes ismerete nélkül nem igen fog kibogozni. A cselekmény igen összetett, a Füstjaguár klán, a Kígyó harci kötelék, a Belső szféra csak azoknak fog ismerősen és érthetően csengeni, akik valamilyen módon már kapcsolatba kerültek a Battletech univerzummal. Márpedig aki kicsit is szereti a science-fiction irodalmat, annak érdemes közelebbről is megismerkednie ezzel a világgal, mely számtalan stratégiai és számítógépes játékot foglal magába, nem beszélve a külön filmsorozatról és arról a huszonkét regényről, aminek utolsó darabja az éppen tárgyalt Pusztítás hercege. A sorozat meglévő rajongóinak nagy valószínűséggel már nem kell ecsetelni, de aki szereti az izgalmas, intrikákban és csavaros fordulatokban bővelkedő monumentális történetfolyamokat, azoknak ideális időtöltés lehet a Klánok alkonya sorozat, mely még közel sem érte el a végkifejletet, hiszen az ősz folyamán érkezik a nyolcadik kötet, tovább szőve a már eddig is igen összetett és lebilincselő eseménysorozatot.

5/5

Michael A. Stackpole
A pusztítás hercege



Kiadó: Beholder Kft

David Eddings
A prófécia gyermeke

Kiadó: Beholder Kft

Azoknak, akik igazán szeretik a fantasztikus irodalmat, egy panaszos szavuk sem lehet a kínálatot illetően, hiszen kis hazánk eljutott arra a pontra, hogy havonta több kiadvány is megjelenik az erre szakosodott boltok polcain. Kedvünk szerint csemegézhetünk az egyre bővülő kínálatból, és gyűjtőszenvedélyét egyaránt kiélheti mindenki, hiszen igen ritka, mikor „szingli" regények érkeznek a fantasy könyvpiacra. A pénztárcák szempontjából ez ugyan nem minden esetben kedvező, de ezt az – apróságnak ugyan nem nevezhető – tényezőt félretéve mindenképpen örülni kell annak, hogy az irodalomnak ez az ága szerencsés módon nálunk sincs elhanyagolva. A kissé hosszúra nyúlt bevezetőhöz kapcsolódik negyedik könyvajánlónk, mely sejthető módon szintén egy sorozat, a Belgariad ciklus első kötete, és egy kellően misztikus és kalandos történet nyitánya. Garion, a cselekmény kulcsfigurája békésen tengeti hétköznapjait, távol mindenféle mágiától és veszélytől, ha pedig valaki a régmúlt legendáival hozakodik elő, csak legyint és továbbáll. Egy napon azonban rá kell jönnie: ha nem hiszünk valamiben, az nem feltétlenül jelenti azt, hogy a dolog nem is létezik. Ez a felismerés olyan utazásra indítja hősünket, mely megidézi a dicső múltat, és igyekszik elejét venni annak a szörnyűségnek, ami akkor következhet be, ha sikerül újból életre kelteni a letűnt történelem egy gonosz istenét, Toarkot.
David Eddings regénye a fantasy jó hagyományait követve vezeti be az olvasót egy veszélyes, ám annál varázslatosabb világba, ahol istenek és emberek igyekeznek megférni egymás mellett, lehetőleg békében. Konfliktusok persze mindig akadnak, ahogy háborúra született rosszakarók is, de szerencsére mindig van valaki, aki képes szembeszállni a gonosz erőkkel, s ezúttal ő a prófécia gyermeke!

4/5

Zene

Shrek 2 Soundtrack

Kiadó: Universal Music

4/5

A nyár folytatásokban bővelkedő mozikínálatának egyik jeles darabja volt a Shrek második része, ami ügyesen vitte tovább a hatalmas sikereket produkáló első rész által lefektetett nagyszerű alapokat. A zöld ogre bemutatkozását kísérő filmzene a maga idejében igen népszerű és igényes korongnak számított, így kíváncsian vártuk, vajon az alkotók a továbbiakban is képesek-e tartani a színvonalat. A film nem okozott csalódást, lássuk mi a helyzet a muzsikákat tartalmazó albummal. A felállás ugyanaz, mint a mozi esetében: sikeres recepten ne változtass!
A korongot a lejátszóba helyezve azonnal egy kellemes és lendületes szerzemény fogad a Counting Crowns előadásában. Az Accidentally in Love egyszerre idézi fel bennünk a film kellemesebb pillanatait, és az előző Shrek filmzene hangulatát. Ez az érzés végig bennünk motoszkálhat, hiszen a zenei összeállítás erősen, ha egész pontosak akarunk lenni, lépésről-lépésre követi az elöd által kijelölt utat. Ez persze nem negatívum, de ahogy a közmondás is utal rá: „változatosság az élet sója". Nos, ezúttal erről le kell mondanunk, ám ettől függetlenül a lemez szerzeményei kellemes perceket szerezhetnek bárkinek. A műfajában változatos összeállítás egyaránt tartalmaz lirikus dallamokkal fűszerezett számokat, itt-ott átcsapunk rockba, és újfent meghallgathatunk két feldolgozást. Egyikük a fináléban felcsendülő Livin' La Vida Loca az eredeti szinkronhangok előadásában, a második pedig a Holding out for a Hero a Frou Frou tolmácsolásában. Ennek hallatán ne keseredjen el senki, a film csúcspontján elhangzó szerzemény eredetije – Jennifer Saunders közreműködésével – szintén megtalálható a lemezen, csap éppen záró taktusként, a lemez legvégén.

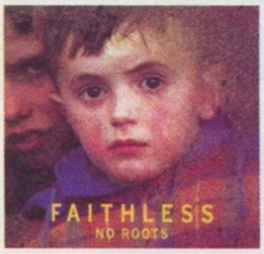
Alexandre Desplat
Girl with a pearl earring

Kiadó: Universal Music

5/5

Ebben a hónapban ismét a filmzenék képviseltetik magukat nagyobb számban a rovaton belül, hiszen második ajánlónk egy korábbi hónapokban bemutatott, nagy visszhangot nem csapó, ám igen érzékeny mozidarab zenei aláfestését tartalmazza. Az idei nyár slágerfilmjeinek árnyékában megbúvó Leány gyöngy fülbevalóval a zseniális festő, Vermeer életének egy részletét, és egyik elhíresült képének születését tárja a nézők elé. Alexandre Desplat zeneszerző a bensőséges történet alá komponált magával ragadó muzsikát. A film jellegéből fakadóan ne számítsunk feszes ütemekre, egymást túlszárnyalni akaró taktusokra, dübörgő hangszerekre. Húsz számban levezetett nyugodt játékot kapunk, mely főleg fáradt pillanatokban fog igazi felüdülést szerezni a számunkra. A filmzenéknél már megszokott módon az egész összeállítást elkíséri egy vezérmotívum, mely a lemez második szerzeményében, a Griet's Theme-ben bukkan fel először, majd mellénk szegődik a korong mintegy ötven percén. Desplat olyan módon alkotott változatos dallamokat, hogy mindeközben képes volt ugyanazon nyugodt stílusban tartani a produkcióját. Egyenletes ritmusban haladunk előre a számok között, miközben érzelmek széles skálája érződik ki a dallamok közül: feszültség, intimitás, néhol még vészjósló jeleket is felfedezhetünk benne a megfelelő ráhangolódás után, ezáltal az első hallásra monotonnak tetsző egyveleg igazán változatos képet formál a hallgatóság számára.

A Leány gyöngy fülbevalóval nem fogja megmozgatni hangrendszereinket, ám erre nincs is szükség: csendes, nyugodt alkotás, mely főleg egy fárasztó nap estéjén nyújthat igazán kellemes perceket hallgatója számára.



Faithless No Roots

Kiadó: BMG

4/5

A Faithless rajongók idén nem panaszkodhatnak, hiszen nem is olyan régen kedvencük újabb stúdiólemezzel rukkolt elő, ráadásként pedig az idei Sziget Fesztivál egyik legnevesebb előadójaként adott ízelítőt frissebb és korábbi munkáiból. Az új album, mely a negyedik a sorban, beszédes címmel – No Roots, azaz Gyökerek nélkül – érkezett a piacra, azonnal felhívva a figyelmet a nem éppen hétköznapi tartalomra. Nem véletlen a dolog, hiszen a lehengerlő zenei momentumokat igazán ütős, nem egyszer komoly politikai mondanivalóval megfűszerezett szövegek kísérik, melyek az alattuk felcsendülő progresszív dance-szel igen mély hatást képesek gyakorolni az emberre. Persze csak akkor, ha jártas anynyira az angolban, hogy a zene mellett képes az elhangzó szövegekre is koncentrálni. Ha mégsem lennénk annyira otthon az idegen nyelveket illetően, ne keseredjünk el, az album hangzásvilága önmagában is megérinti hallgatóját, nem támadhat hiányérzetünk ezzel kapcsolatban. Az ötvenhárom percnyi játékidővel rendelkező lemez képes becsapni az embert, hiszen hallgatása során könnyen elmerenghetünk, észre sem véve az idő és a számok múlását. A tizenöt tracket számláló korong ügyes átmenettel vegyíti az egymást követő szerzeményeket, így csak sokadszori hallgatásra tudjuk eldönteni, hol is tartunk – ami egyáltalán nem kellemetlen, sőt, igazán egységes és összeszedett képet kölcsönöz a Faithless legújabb albumának. Bár sokáig úgy tűnt, ez lesz a csapat utolsó közös munkája, a legújabb nyilatkozatok szerint mégsem oszlik fel a formáció, ami azért nagyon jó számunkra, mert a No Roots az eddigi legjobb lemezük, amit reményeink szerint még jó pár hasonló fog követni.

13 Going on 30 soundtrack

Kiadó: Warner Music

3/5

Legvégül igazi nyári csemege kerül bemutatásra, mely szintén az idei mozis felhozatal egyik jeles darabjának kísérőalbuma – jellegét tekintve válogatás –, s mint olyan, a filmmel egyetemben nem titkolt közönség igényei szerint készült. A gyönyörű Jennifer Garner főszereplésével futó film (magyar címén Hirtelen 30) leginkább a Segítség, felnőttem! feminin, és némileg butított változatának tűnik, a manapság oly divatos kozmopolita elvekhez igazítva. Akinek még ezek után (és a borítót övező színharmóniát vizsgálva) még mindig kétségei lennének, elárulhatjuk: egy ízig-vérig a gyengébbik nem számára készült összeállítással van dolgunk. Ebből következően a zenei felhozatal főleg a manapság sokadik reneszánszát élő rózsaszín színvilággal jellemezhető. A tizenhárom slágert felvonultató válogatás vegyes képet mutat, hiszen számtalan előadó képviselteti magát a korongon (The Go-Go's, Talking Heads, Vanilla Ice, Billy Joel), mégis főleg a hölgyeknek fog örömet okozni, hiszen a Madonnával (Crazy for You) és Withney Houstonnal (I Wanna Dance with Somebody) megerősített felállás számukra nyújt igazi élvezetet.

Ez persze egyáltalán nem azt jelenti, hogy gyenge lemezzel állnánk szemben, csupán arról van szó, hogy akárcsak a film, a soundtrack is erősen behatárolt közönség – egészen pontosan a 13-17 éves lánykák – számára nyújt igazi szórakozást. Ebből pedig következik, hogy akinek tudomása van róla, hogy a mozi tetszett hasonló korú női családtagjának vagy esetleg barátnőjének, itt a megfelelő darab, ha netalántán a közeljövőben ajándékozásra kerülne sor!

Birkás Péter

Half-Life 2

Kicsit félve merjük csak beígérni a Half-Life 2 tesztjét a következő számunkba, hiszen az évtized legjobban várt játékának annyira hányattatott a sorsa, hogy azon sem lepődne meg senki, ha hirtelen 2014-re halasztanák a megjelenését. Mindenesetre a készítők többször is letették a nagyesküt, hogy szeptemberre elkészülnek a játékkal – márpedig ha elkészülnek, az elsők leszünk, akik végigjátsszuk, és a mostani szám Doom 3-összeállításához hasonló megatesztben tárjuk elétek tapasztalatainkat. Ha bízhatunk a Valve ígéreteiben, ez egy hónapon belül megtörténik. Mi mást is tehetnénk: bízzunk!

FIFA 2005

Most, hogy Matthaus lassan megtanítja focizni fiainkat, lehet ismét álmodni róla, hogy az aranylábú gyerekek újra kijutnak a VB-re. A helyzetbe való beleélést könnyítendő, októberben érkezik az EA Sports „Végtelen történet" alcímet viselő focisorozatának legújabb része, amit a kiadó jóvoltából hetekkel a megjelenés előtt mutathatunk be nektek! Tavaly a Pro Evo 3 alaposan megszorongatta a FIFA 2004-et, ezért idén a fejlesztők beleadtak apait-anyait, hogy minden idők legjobb fociprogramját készítsék el. Hogy ez mennyire sikerült, megtudjátok a PC Guru következő számából...

Star Wars Battlefront

Ha a DVD-n kiadott, újrakevert, felújított klasszikus Csillagok háborúja trilógiával kellőképpen Star Wars-hangulatba ringattuk magunkat, irány a Hoth jégmezeje! A Battlefieldben szerzett rutinunk nagyszerűen átültethető a Battlefrontba, ahol makulátlan klónkatona-páncélt, vagy az ismert, kukásnarancssárga lázadó egyenruhát magunkra öltve lőhetjük halomra az ellenséget. Az E3-on már játszottunk vele pár kört (és a Galaxies miatt egyébként is akut Star Wars-lázban ég a fél szerkesztőség), alig várjuk, hogy a végleges verziót is kipróbáljuk, és megosszuk veletek a tapasztalatainkat!

Evil Genius

Dungeon Keeper + Austin Powers. A legtömörebben talán így írhatnánk le az Elixir új játékát, amelyben a hatvanas évek kémfilmjeit kifigurázó stílusban és környezetben kell elérnünk minden film-, regény-, és játékbeli főgonosz célját, a világ leigázását. Ehhez fel kell építenünk szupertitkos bázisunkat, megvédeni a különféle James Bond-klónok támadásaitól, és veszélyesebbnél veszélyesebb küldetésekben megismertetni a világgal a nevünket. A Gonosz Zseni üde színfoltnak ígérkezik a stratégiai játékok egyre szürkébb palettáján – hogy mennyire lett valójában gonosz, és mennyire zseniális, az a következő PC Guruból kiderül!

A következő teljes játék: Patrician 3

Európa, valamikor az 1300-as években. A Hansa-vidék a korabeli világ közepe, virágzik a kereskedelem, a kultúra, és minden hűbérúr leghőbb vágya a Liga fejévé, s ezzel a legbefolyásosabb hatalommá válni Európában. Pontosan ezt érheted el következő havi teljes játékunkban, az építgetős-kereskedős RTS-gyöngyszem Patrician 3-ban! Városfejlesztés, kereskedelem, diplomácia, kémkedés, felfedezés és háború vár a játékban, ami aprólékos grafikájához képest meglepően alacsony hardverigényt támaszt. A mértékadó internetes játékmagazin, az IGN szerényen „az elmúlt 15 év legjobb kereskedelmi stratégiája" címmel illetett Patrician 3-at, jövő hónapban megtaláljátok a PC Guru CD-mellékletén!

Minimum gépigény: P2 233 MHz, 32 MB RAM, 560 MB HDD, 4 MB VRAM, Windows 98 / ME / 2000 / XP

A következő PC Guru 2004. október 1-én jelenik meg!

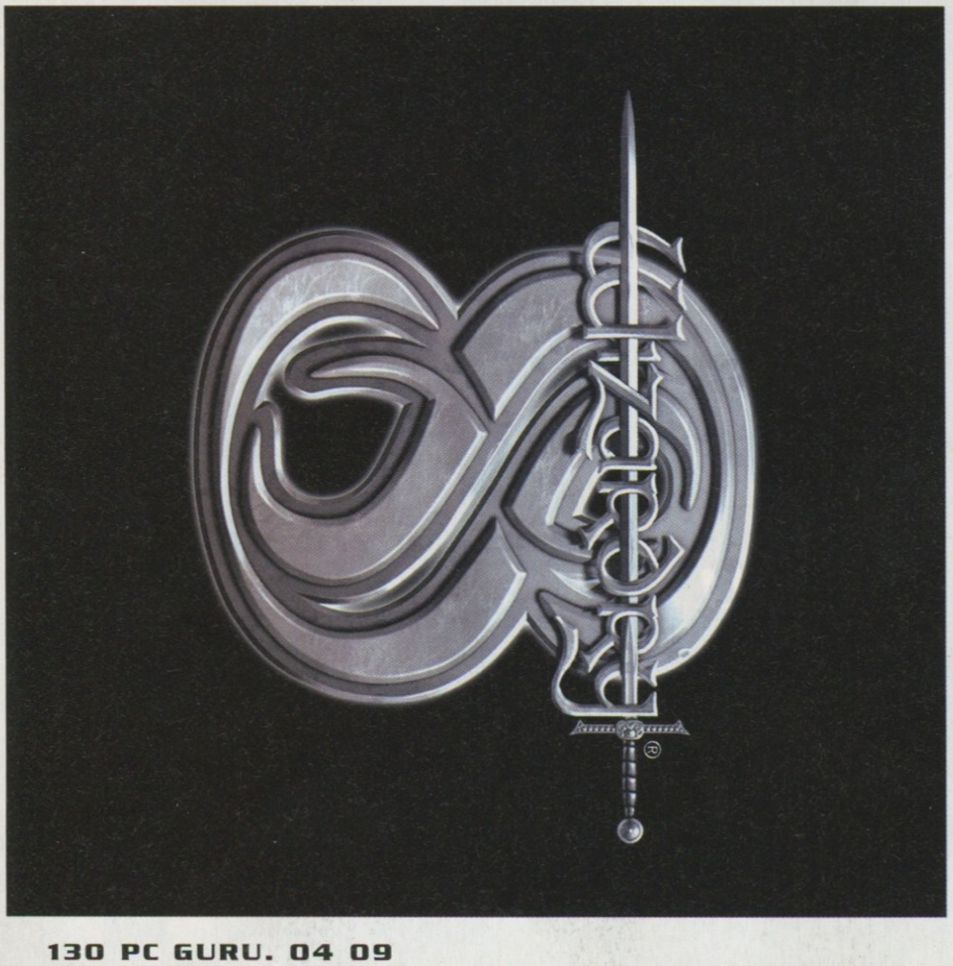
A következő PC GURU teljes játéka:

PATRICIAN III

"Az egyik legjobb stratégiai játék, amivel az elmúlt 15 évben játszottam.
Ha szereted a kereskedelmi stratégiákat, a Patrician III-nál jobban nem találsz!"

92% - IGN PC, 2003 november

A következő PC GURU október 1-én jelenik meg!



Impresszum

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) ■ sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu) ■ hancu@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) ■ grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) ■ joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) ■ chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ■ ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor(Ricco) ■ gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Tel: (06-1)-888-3402

Levelezési cím: PC GURU 1300 Budapest 3, Pf. 362
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Vogel Burda Communications Kft. 1091 Budapest, Üllői út u. 25.hétfő-péntek: 9-17 óráig
Hotline vonalak:
Tel (06-1)-888-3421, Tel: (06-1)-888-342
Tel: (06-1)-888-3423

E-mail: terjesztes@vogelburda.hu
Fax: (06-1)-888-3499
Honlap: www.pcguru.hu/terjesztes

Előfizetési díj a kiadónál:
6 szám: 8616 Ft (6 szám - 20% kedvezmény)
12 szám: 16164 Ft (12 szám - 25% kedvezmény)

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Tóth Zsuzsanna Tel: (06-1)-888-3469, Fax: (06-1)-888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu

Lapigazgató:
Walitschek Csilla
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
Tel: (06-1)-888-3470, Fax: (06-1)-888-3499
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, Fax: (06-1)-888-3499

Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai, továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY, CiTY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és üzemanyagtöltő állomások.

Terjesztés gondozás:
Sajtómenedzser Szaktanácsadó és szolgáltató Bt.
Tel.: 343 - 2346 Fax.:352 - 2865
E-mail: sajtomenedzser@mail.tvnet.hu
Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

Előfizetéses terjesztés:
Előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Rt. hírlap Üzletág. Előfizethető közvetlenül a postai kézbesítőknél, az ország bármelyik pontján, Budapesten a HírlapÜgyfélszolgálati Irodákban és a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker. Orczy tér 1. tel: (06-1)-477-6300 Postacím: Bp., 1900
További információk: 06-80 444-444

Előfizethető továbbá hírlap kézbesítőknél és a Hírlap- előfizetési Irodában (Bp. Lehel u.10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

A PC GURU e havi száma 25000 példányban készül. Megjelenik négyhetente (13 szám), egy szám ára: 1796 Ft

Montírozás és nyomás: Révai Nyomda.
A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés-
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt CD-rom mellékleteket az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékleteket az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhatnak olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A CD-romok a legtöbb felhasználói szoftverrel futtathatók, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a CD mellékletek által a CD-kben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

WHOPPER®

MAGYARORSZÁG LEGNAGYOBB HAMBURGERE

Menü vásárlásakor menüdet

nagyobb krumplival és nagyobb üdítővel kapod,

ha vásárlás előtt felmutatod a diákigazolványod!

BURGER KING®

Tűzön grillezve

A magyarországi nemzetközi hátterű gyorséttermek állandó kínálatában a legnagyobb hamburgerek a Whopper® szendvicsek.

® A Burger King és a Whopper a Burger King Corporation bejegyzett védjegye. Minden jog fenntartva.

The Sim's Bustin' Out: Nyomd le riválisaidat!

Indulj útnak Sim családoddal a városba! Vajon képes vagy uralmad alatt tartani őket, hogy ellenálljanak a rengeteg kísértésnek? Küzdj meg barátaiddal és ellenségeiddel online az N-Gage Arénában. Próbáld ki a három mini-játékot, az árnyjátékot és az extrákat, és ne feledd a ranglistát se! Vezeték nélküli többszereplős játszmák az új N-Gage™ QD és az N-Gage™ játékgépeken.

n-gage.com/qd

N-GAGE NOKIA bárhol bárkivel

Challenge Everything

Az Electorinc Arts licenszjogával a Nokia rendelkezik.

Copyright © 2004 Nokia. Minden jog fenntartva. A Nokia, az N-Gage és az N-Gage QD a Nokia Corporation védjegye vagy bejegyzett védjegye. A The Sims Bustin' Out Software és minden egyéb kapcsolódó anyag: © 2004 Electronic Arts Inc. Az Electronic Arts, az EA, a The Sims, a „Challenge Everything," az EA GAMES és az EA GAMES logó, a Maxis és a Maxis logó az Electronic Arts Inc. védjegye vagy bejegyzett védjegye az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden jog fenntartva. Az egyéb márkajegyek tulajdonosaik kizárólagos birtokában vannak. Az EA GAMES™ és a Maxis™ az Electronic Arts™ tulajdonában lévő márkák.